ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro GAMER



3/2018

Juni, Juli, August 2018

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85



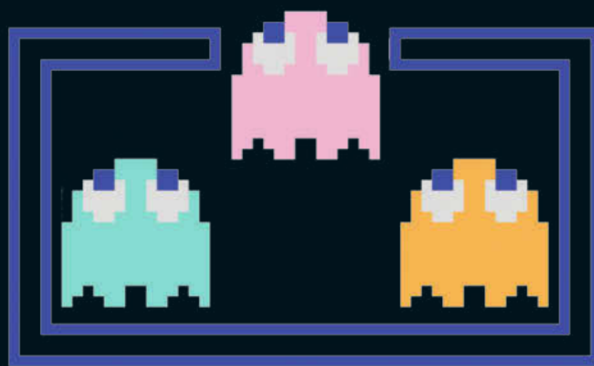
MAGAZIN-REPORT

Heinrich Lenhardt über die Entstehung des Spieleteils von *Happy-Computer* und später *Power Play*

PAC-MAN

Die schwierige Portierung vom Automaten auf 8-Bit und 4 KB

READY!





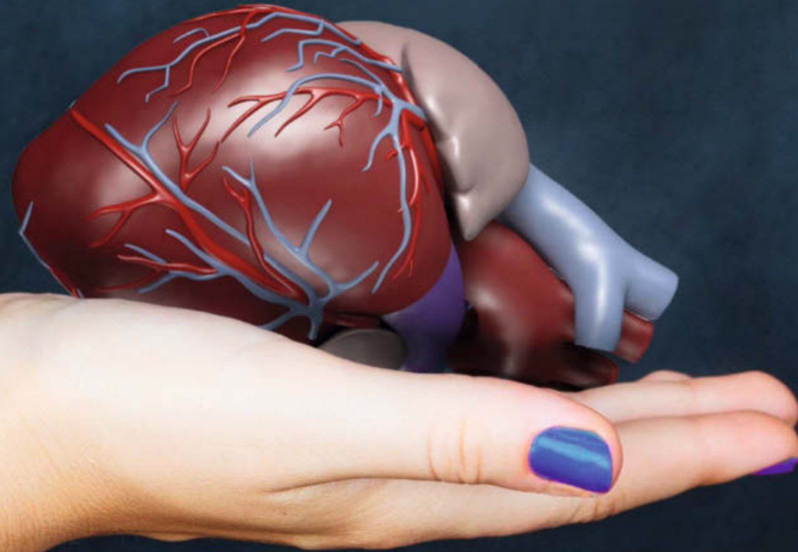
Jörg Langer hat den Mini-C64 getestet, den Joystick aufgeschraubt und alle 64 Inklusiv-Games gespielt

PLUS: Golden Eye ● Dungeon Keeper 2 ● Super Mario Sunshine ● Turok ● Earthworm Jim II ● World of Xeen ● Rayman ● Darkstar ● u.v.m.

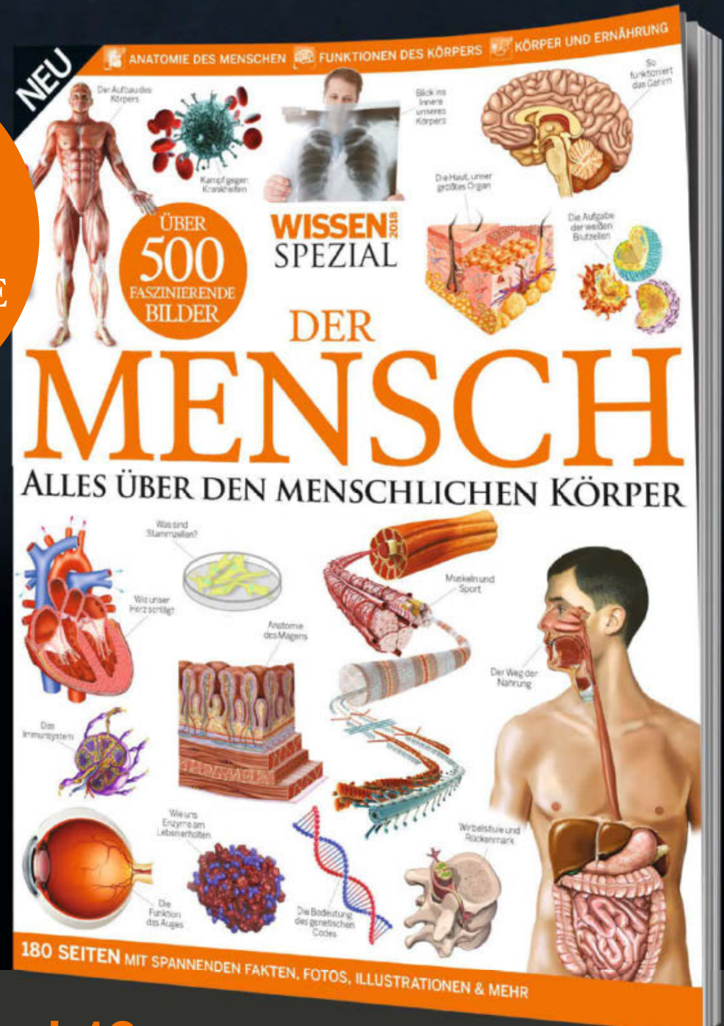


Hand aufs Herz –

weißt Du wie wir funktionieren?



ÜBER 500 FASZINIERENDE BILDER



Jetzt erhältlich im Handel oder unter

shop.heise.de/wissen-mensch18

Ab einem Einkaufswert von 15 € und für Heise Medien- und Maker Media-Abonnenten sind alle Produkte versandkostenfrei. Preisänderungen vorbehalten.

eMedia GmbH



Anatol Locker



Heinrich Lenhardt



Harald Fränkel



Jörg Langer



Michael Hengst



Mick Schnelle



Roland Austinat



Winnie Forster

retro* GAMER

Willkommen zu Retro Gamer 3/2018



Willkommen zu einer weiteren Ausgabe von Retro Gamer, dem brandaktuellen Online-Magazin für aufmerksamkeitsgestörte Zwölfjährige (findet die Fehler…)! Während wir oft ein besonders großes Thema haben, ist die Heftausgabe diesmal eher eine Sammlung hochinteressanter Einzelthemen. So haben wir gleich drei Firmen-Archive im Heft, von denen zwei besondere Juwelen der Entwicklerszene beleuchten. Diese beiden Studios sind auch in meiner persönlichen Beste-Spiele-aller-Zeiten-Liste mit etlichen Titeln vertreten. Die Rede ist von **Graftgold** (8-Bit-Klassiker wie *Paradroid* und *Uridium*) sowie **Looking Glass** (PC-Hits wie *Ultima Underworld* und *System Shock*).

Es geht aber noch weiter: Der Name **Jane Whittaker** wird euch vielleicht nichts sagen, doch das liegt unter anderem daran, dass der ehemalige Graftgold-Mitarbeiter aus einem ganz bestimmten, äußerst ungewöhnlichen Grund anonym bleiben wollte und nur unter Pseudonym auftrat. In unserer Rubrik „Auf dem Sofa" findet ihr in dieser Ausgabe ein Interview mit dieser einflussreichen Person, die erst vor einiger Zeit ihr Geheimnis lüftete. Mich hat selten ein Artikel in Retro Gamer persönlich so beeindruckt.

Natürlich geht es bei allem, was wir euch kredenzen, letztlich um Spiele. Um alte Spiele. Um Klassiker wie **GoldenEye, Pac-Man, Flying Shark, Earthworm Jim 2, Mario Sunshine, The Need for Speed** oder **MUD**, um nur einige im Detail beleuchtete Werke dieser Ausgabe zu nennen. Auch unsere Spieleveteranen waren wieder rührig und steuern ihre Erinnerungen zu diversen Titeln dabei, so erinnert **Mick Schnelle** an die aus zwei Might&Magic-Spielen nahtlos verbundene **World of Xeen**, **Winnie Forster** beleuchtet die Bedeutung von **Virtua Racing** und **Michael Hengst** reevaluiert **Ys III**. Auch ein neuer Veteran ist mit dabei: **Harald Fränkel** (unter anderem PC Action, GamersGlobal) gibt seinen Einstand mit einem Retro-Revival zu **Superstar Ice Hockey**.

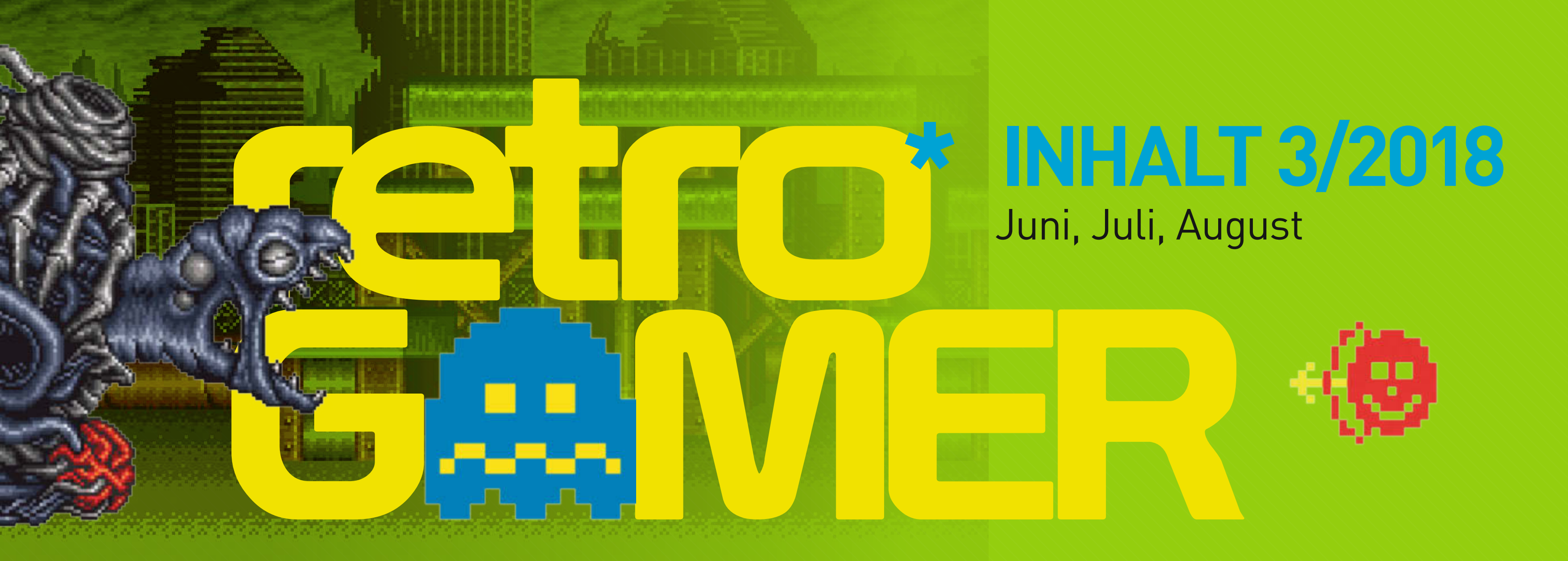
Ich habe mir als alter Commodore-Fan für diese Ausgabe **THEC64 Mini** genau angesehen: das Replika-Gerät an sich, die Technik im mitgelieferten Joystick (der nur so aussieht wie der berühmte Competition Pro), die Nutzung eigener Images. Außerdem habe ich alle 64 mitgelieferten Spiele neu (oder teils auch erstmals) ausprobiert und für euch beschrieben und bewertet. Lohnt sich der Mini-C64, und wenn ja, für wen? Das erfahrt ihr kurz nach dem Inhaltsverzeichnis.

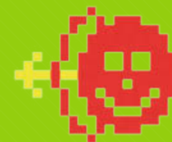
Für mich das größte Highlight des Hefts ist der Report von **Heinrich Lenhardt** zur **Happy-Computer**: In „Happy Days" beschreibt er, wie es zum *Happy-Computer*-Spieleteil kam, wie sich daraus die Sonderhefte entwickeln und schließlich der **Power Play** der Weg bereitet wurde. Ein zweiter Teil ist bereits angedacht, aber schreibt uns bitte erst mal, ob euch ein solcher Hinter-die-Kulissen-Blick überhaupt interessiert.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer





INHALT 3/2018

Juni, Juli, August

Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:
PAC-MAN

024 **Pac-Man für Atari 2600**
Wie es Tod Frye unter Zeitdruck gelang, den Arcade-Hit „nach Hause" zu bringen

SCHWERPUNKTE

006 **Der Mini-C64 im Test**
Die Heimcomputer-Replika im Detail: Technik, Joystick, BASIC, eigene Images

008 **64 x C64-Games**
Jörg Langer hat alle 64 Spiele von THEC64 MINI neu gespielt und bewertet

014 **Happy Days**
Die Entstehung des *Happy-Computer*-Spieleteils als Grundlage der *Power Play*

RETRO-REVIVAL

012 **Superstar Ice Hockey**
Harald Fränkels Retro-Gamer-Premiere

074 **Whistler's Brother**
Roland Austinat über den Sinn des Pfeifens

110 **Dungeon Keeper 2**
Mick Schnelle und Molyneux' Blitzbesuch

118 **Alex Kidd in Miracle World**
Das Scheitern des Mario-Konkurrenten

130 **Ore No Ryouri**
Winnie Forster kochte auf Japanisch

174 **Blazing Lasers**
Anatol Locker blickt voller Nostalgie zurück

AUSSENSEITER & UNKONVERTIERTE

056 **Unkonvertierte Arcade-Spiele (I)**
Manche Automaten-Hits wurden nie portiert, etwa *Charlie Ninja* und *Double Axle*

064 **Außenseiter: Fußballspiele**
FIFA, International Soccer und *Kick Off* kennt jeder, diese Fußball-Perlen hingegen nicht

088 **Unkonvertierte Arcade-Spiele (II)**
Unverständlich, wieso *Fighting Layer* oder *Solitary Fighter* Arcade-exklusiv blieben

160 **Dreamcast-Außenseiter**
Die Dreamcast kannte etliche Hits, doch es gibt Perlen, die Geheimtipp-Status haben

KLASSIKER-CHECK

030 **Might & Magic: World of Xeen**
M&M 4 und *5* ließen sich zu einem einzigen Megaspiel verbinden, weiß Mick Schnelle

068 **Ys III**
Michael Hengst wirft einen kritischen Blick auf den dritten Teil der *Ys*-RPG-Serie

082 **Virtua Racing**
Winnie Forster beschreibt aus technischer Sicht, wieso *Virtua Racing* so prägend war

HISTORIE & EXPERTENWISSEN

032 **GoldenEye**
„Kinderspiel-Experte" Nintendo zeigte, dass Ego-Shooter auch auf Konsole funktionieren

058 **Flying Shark**
„All your Base are belong to us": Vor dem Internet-Meme schuf Toaplan diesen Hit

094 **Super Mario Sunshine**
Der Nachfolger zu *Mario 64* hatte viele neue Ideen und ein sonniges Szenario

112 **Castle of Illusion**
Micky Maus muss sieben Edelsteine finden, erst dann darf er ins Schloss der Illusionen

140 **Turok**
Auf einer Comic-Serie basierend, machte *Turok* ab 1997 N64 und PC unsicher

150 **Contra III und Hard Corps**
Egal ob auf Mega Drive oder SNES: Konami hatte den passenden *Contra*-Teil

176 **Enduro Racer**
Ein Jahr nach *Hang-On* setzte Segas nächstes Motorradspiel auf Motocross

182 **MUD**
Die faszinierende Geschichte hinter den „Textadventure-MMOs" der 70er und 80er

FIRMEN-ARCHIVE

050 **Looking Glass**
Fast jedes ihrer Spiele, von *Ultima Underworld* bis *Thief*, war bahnbrechend

076 **Warthog**
Mit Weltraumspielen gestartet, auf Lizenz-Titel umgeschwenkt, vom Gizmondo gekillt

104 **Graftgold**
Einige der genialsten 8-Bit-Spiele kamen von diesem kleinen, feinen UK-Studio

MAKING OF

020 **The Need for Speed**
Mit *NfS* für 3DO (und später PS1) schalteten „Fun Racer" zwei Gänge hoch

046 **Dark Star**
Dark Star und *Forbidden Planet* waren beeindruckende frühe 3D-Ballerspiele

070 **Venture**
Venture war ein wichtiger Vorläufer „typischer Action-Adventures" der 80er Jahre

090 **Earthworm Jim 2**
Nachfolger sind keine Selbstläufer, das merkte Shiny bei diesem irren Projekt

146 **Eliminator**
John Phillips' Werk nach *Nebulus* war ganz anders gelagert und setzte auf 16-Bit

170 **Phoenix Wright: Ace Attorney**
Wie aus dem Thema Gerichtsverhandlung eine spannende Spieleserie wurde

HARDWARE

120 **Super Retro-Cade**
Eine weitere „kleine Emulator-Konsole" buhlt um das Interesse der Retro-Fans

122 **Die Amstrad-Historie**
Die Firma Amstrad entwickelte weit mehr als nur CPCs, doch dann wurde sie gekauft

132 **Philips CD-i**
War es ein Flugzeug, eine Konsole, ein CD-Player, ein Wunderwerk? Es war … knifflig

FÜR GENIESSER

084 **Big Trouble in Little China**
In unserer „Licence to Thrill"-Rubrik stellen wir den Kinofilm und seine Versoftung vor

158 **Verlorene Spiele: Rayman**
Es gab *Rayman* für Super Nintendo! Nur wurde das Spiel nie veröffentlicht.

164 **Auf dem Sofa: Jane Whittaker**
Lange hielt Jane Whittaker geheim, dass er als siamesischer Zwilling geboren wurde

RUBRIKEN

003 **Editorial**
004 **Inhalt**
190 **Homebrew**
192 **Retro-Feed**
194 **Vorschau**





RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN.


006



120

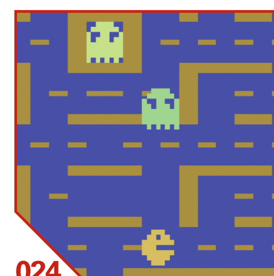

122


132



008


020


024


032



046




050


070



082


094


110

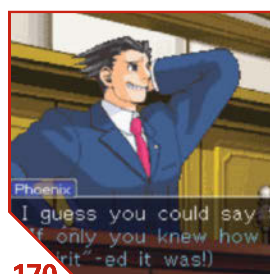


146



182


150



170



» Der THEC64 MINI samt originalgroßem Joystick vor Mini-Monitor.





Von Jörg Langer

Nach dem Erfolg von Mini NES und MINI SNES dachte man sich bei Retro Games Limited: „Das können wir auch!", und übertrug das Prinzip auf den Commodore 64. Wir haben die 1:2-Replika mit 64 Spielen und Joystick ausgiebig getestet.

Natürlich ist es etwas anderes, ob eine kleiner Drittthersteller oder Schwergewichte wie Nintendo und Sega eine Mini-Retro-Konsole bauen: Letztere besitzen die Rechte an der Konsole und auch an vielen der infrage kommenden Spiele, andere „leiht" man sich eben von langjährigen Partnern wie Konami. Die britische Firma Retro Games nennt ihr Mini-Replika-Gerät nicht von ungefähr „THEC64 MINI" statt „Commodore 64 Mini" (die Namensrechte fehlen). Und sie musste jedes einzelne der 64 enthaltenen Spiele lizenzieren. Wie man auf den Folgeseiten sehen wird, haben dabei etliche wichtige Firmen wie Electronic Arts oder Activision gar nicht mitgemacht, dafür häufen sich die Spiele einiger damaliger Publisher wie Epyx, Hewson oder Thalamus. Dennoch konnte Retro Games etliche echte Klassiker an Land ziehen, und auch die Mehrzahl der restlichen Titel ist zumindest anspielenswert.

Ansonsten ähnelt der Commodore 64 frappierend dem Classic Mini NES sowie SNES, angefangen beim 1:2-Maßstab und dem resultierenden, Beschützerinstinkte weckenden Formfaktor. Es liegt ebenfalls ein Controller bei, der beim Mini-C64 äußerlich an den berühmten Competition Pro erinnert. Ferner sind ein HDMI- und ein Micro-USB-Kabel in der Schachtel (nicht aber ein Stromstecker dafür). Selbst beim Menü hat sich Retro Games eindeutig vom Nintendo-Vorbild inspirieren lassen: Die 64 Spiele (plus eine Credits-App und die extra zu startende BASIC-Oberfläche) sind unten als Cover dargestellt, durch die man per Joystick scrollt. Darüber werden jeweils zwei große Screenshots des Spiels durchgewechselt, und rechts davon finden sich nützliche Infos nebst einer Kurzbeschreibung. Das funktioniert wirklich gut und ist der Aufmachung, die man sonst von Drittanbieter-Retro-Konsolen gewöhnt ist, weit überlegen – vergleicht dazu unseren Test des Super Retro-Cade ab Seite 120 in diesem Heft.

Noch eine Gemeinsamkeit mit dem NES und SNES Mini: Nachdem ihr den Replika-C64 per HDMI-Kabel an einen Fernseher oder Monitor angeschlossen habt, könnt ihr zwischen mehreren Darstellungsarten wählen, etwa einer Simulation der damals (aufgrund des den Bildschirm abfahrenden Kathodenstrahls) leicht verwaschenen Grafik, oder das Bildschirmformat auf das originale 4:3 stellen.

Außer dem hinteren USB-Stromanschluss und dem HDMI-Port befinden sich noch ein Einschaltknopf sowie zwei normal große USB-Anschlüsse an der rechten Geräteseite. Diese dienen zum Anschluss des Joysticks, eines etwaigen zweiten (der 25 Euro kostet) oder eines der wenigen kompatiblen Gamepads, einer USB-Tastatur oder eines USB-Sticks. Über Letzteren lassen sich, dazu später mehr, eigene Spiele-Images abspielen. Ein schönes, aktuell aber noch unkomfortabel zu nutzendes Feature, für das man bei der Classic-Mini-Konkurrenz inoffizielle Tools einsetzen muss. Ein USB-Hub mit eigenem Stromanschluss ist Pflicht, wenn ihr gleichzeitig Tastatur, Joystick(s) und USB-Stick nutzen wollt.

Der THEC64 MINI ist Linux-basiert und enthält einen Emulator, keine echte C64-Technik. An der Bildausgabe in 720p bei 50fps (die auf 1080p-Displays natürlich hochskaliert wird) gibt es nichts zu meckern, zumal sich ja, wie erwähnt, etwa Scanlines oder das alte 4:3-Format zuschalten lassen. Je 256 MB Flash- und 256 MB RAM-Speicher stehen zur Verfügung, beispielsweise für die bis zu 256 RAM-Savegames. Wir testeten auf Grundlage der Firmware 1.07.

Betrachten wir den Joystick genauer: Zu Zeiten des Commodore 64 waren zumeist billige Plastikknüppel zu haben, in denen durch das Bewegen des Sticks in acht Richtungen ein oder zwei von vier Metallzungen gedrückt wurden, die bei Kontakt den Steuerimpuls auslösten. Das Problem dabei: Die Metallzungen leierten schnell aus, sodass die Kontaktschließung unzuverlässiger wurde.

Der bereits erwähnte Competition Pro setzte hingegen ab der ersten Revision auf Mikroschalter. Diese lösten nach kurzen Wegen des Knüppels zuverlässig und mit leisem „Klick" aus und erlaubten so schnelleres, präziseres Steuern. Der THEC64-MINI-Joystick sieht zwar aus wie eine spätere Revision des Competition Pro und hat deren dreieckige Dauerfeuer-Tasten, doch funktioniert er technisch völlig anders: Durch die Bewegungen des Knüppels werden jeweils ein oder zwei von vier Weichplastik-Knöpfen gedrückt, deren unteres, leitendes Ende dann



» Die Anschlüsse: Micro-USB für die Stromzufuhr, HD-MI-Port und zwei USB-Buchsen.

direkt auf der Platine den Kontakt herstellt. Ebenso funktionieren die zwei Dauerfeuer-Tasten sowie vier weitere, kleine Knöpfe. Da der Joystick innen außer der Platine und den Weichplastik-Tastern nichts enthält, wird er unten durch zwei Metallteile künstlich beschwert.

Diese Billig-Bauweise ohne mechanische Schalter könnte zwar in der Haltbarkeit früheren Metallzungen-Konstruktionen überlegen sein, führt aber zu einem schwammigen Steuerungserlebnis mit weiten Schaltwegen. Angesichts der zahlreichen knüppelharten Arcade- und Actionspiele (etwa *Uridium* oder *Zynaps*), die integriert sind, wurde hier am falschen Ende gespart. Immerhin: Retro Games hat verlauten lassen, über einen verbesserten (zusätzlich zu erwerbenden) Joystick mit Mikroschaltern nachzudenken.

Alte 8-Bit-Joysticks für C64 oder Atari könnt ihr nicht anschließen, auch die allermeisten von uns ausprobierten USB-Gamepads (wie der auch für PC populäre Xbox-360-Controller) funktionierten nicht. Nur das PS3-Gamepad funktionierte bei uns, wenn auch mit einer etwas seltsamen Tastenbelegung. Es mag USB-Joysticks geben, die laufen, aber eine Kompatibilitätsliste seiten des Herstellers gibt es nicht. Wenn ihr die dafür geeigneten Spiele zu zweit gleichzeitig spielen wollt und das nicht auch per Tastatur geht, kommt ihr aus unserer Sicht um einen zweiten offiziellen Joystick kaum herum. Allerdings lassen sich viele Titel auch oder nur „hintereinander" spielen, etwa *Alleykat* oder Epyx' *Games*-Spiele.

Wichtiger als einen zweiten Joystick finden wir eine USB-Tastatur. Die Minitastatur der Replika ist übrigens bewegungs- und funktionslos; für Jahresende ist aber ein THEC64 in Originalgröße mit funktionierender Tastatur geplant. Doch jedes von uns ausprobierte USB-Keyboard funktionierte auf Anhieb, inklusive eines drahtlosen, das über einen kleinen USB-Dongle angeschlossen wird. Ihr könnt außerdem in den Einstellungen nicht nur die Sprache (darunter Deutsch und Englisch) fürs Menü wählen, sondern auch das entsprechende Tastatur-Layout.

Ein Keyboard ist nicht nur für BASIC-Programmierversuche und komplexere Spielegenres wichtig, sondern hilft in einigen der beiliegenden Titel bei der Parameter-Auswahl im Spielmenü, was beim C64 häufig über die rechts befindlichen, übereinander platzierten Funktionstasten geschah. Zwar wurden für viele Spiele die Tasten F1, F3 und F5 auf drei der kleinen Joystick-Knöpfe gelegt, aber perfekt funktioniert das nicht immer. Und was ist mit dem vierten kleinen Knopf? Der ruft jederzeit ein Menü auf, über das ihr wie beim Classic Mini NES vier Spielstände (also RAM-Saves) sichern oder wieder laden könnt. Zudem kommt ihr so zurück ins Hauptmenü des THEC64 MINI oder ruft die virtuelle (Hochkant-)Tastatur auf, die aber nur für Notfälle geeignet ist. Also: Ein USB-Keyboard ist Pflicht, und Retro Games hat auf ihrer Website eine wirklich umfassende Übersicht, der ihr entnehmt, welche Tasten ihr für C64-Spezialkeys wie „Run/Stop" oder „C=" drücken müsst. Sogar die (in der Praxis völlig unnötigen) Tastenkombis für Buchstaben-Farbänderungen bei Nutzung der BASIC-App werden aufgeführt.

Anders als NES Mini und Co. unterstützt THEC64 MINI von Haus aus das Abspielen weiterer Spiele sowie Firmware-Updates per FAT32-formatierten USB-Stick. Aktuell ist das aber alles noch extrem umständlich: Zunächst einmal können nur d64-Images (also Disk Images) abgespielt werden, keine Tape- oder Cartridge-Images. Dann wird pro USB-Stick nur genau ein Image erkannt, das auch noch exakt so heißen muss: THEC64-drive8.d64. Das muss man sich auf der Zunge zergehen lassen: Selbst auf einem 64 GB großen USB-Stick ist immer nur ein einziges 170-KB-Image funktional (auch wenn Hunderte weitere Images darauf lagern können). Geladen wird das Image dann in der BASIC-App, ganz wie damals: LOAD „*",8,1.

Ganz schlimm wird es bei Multi-Disk-Spielen, etwa größeren Adventures oder Rollenspielen. Der offizielle Workaround von Retro Games: Bei Aufforderung zum Diskwechsel soll man zunächst ein RAM-Savegame anlegen, dann den USB-Stick herausziehen, an PC oder Mac das aktuelle THEC64-drive8.d64 umbenennen, dann das gewünschte Disk-Image zu THEC64-drive8.d64 machen, den USB-Stick wieder einstecken, das Spiel neu starten und nun das RAM-Savegame laden. Dann sollte es nach Tastendruck im Spiel weitergehen. Viel Spaß, falls wenige Minuten später der nächste Diskwechsel ansteht! Ein zukünftiges Firmware-Upgrade soll Besserung bringen.

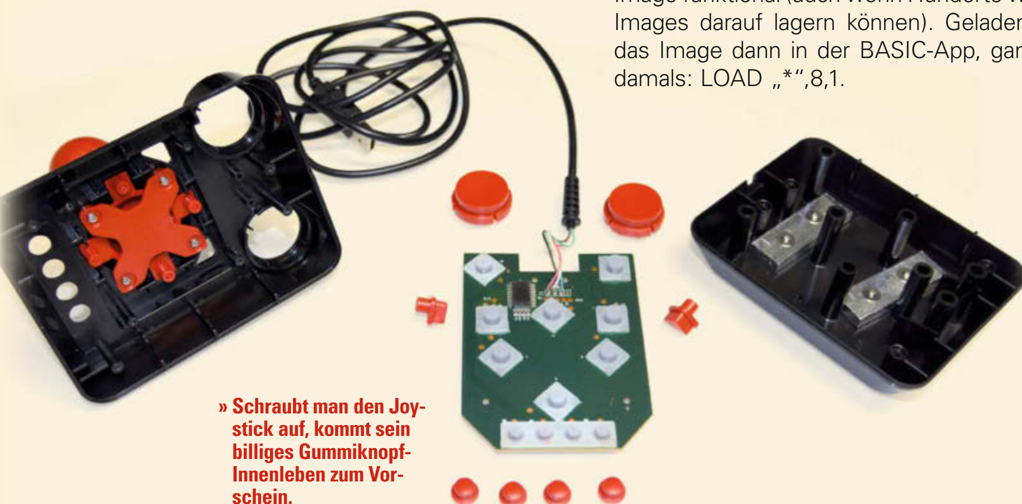
Ganz ähnlich funktioniert das Speichern und Laden selbstgeschriebener Programme mittels der BASIC-App: Ihr bindet wie beschrieben ein Disk-Image via USB-Stick ein, auf das ihr bis zu 173 KB speichern könnt, was für fünf maximal große BASIC-Programme ausreichen sollte. Oder ihr legt bis zu vier RAM-Savegames an, wie bei den Spielen. Andernfalls aber verliert ihr nach Verlassen der BASIC-App eure Programmkunstwerke. Wie damals, als mancher C64-Fan anfangs zwar ein oder zwei Spielmodule, aber weder Datasette noch 1541 besaß …

Fazit: Trotz des schwachen Joysticks empfehlenswert

Trotz unserer Kritik sind wir vom Mini-C64 angetan: Sein Aussehen, die Menüstruktur und auch die Spieleauswahl geben wenig Grund zur Klage. Ja, der „Superhit"-Anteil mag etwas geringer sein als bei Classic Mini NES und SNES. Aber wir zählen, siehe die Folgeseiten, ein gutes Dutzend echter, großer Klassiker, dazu kommen rund drei Dutzend Titel, die wir für gut oder zumindest anspielenswert halten. Zählt man die durchaus vorhandenen Füll-Spiele also nicht mit, kommt man immer noch auf ein lobenswertes Angebot von 50 Titeln.

Die große Schwäche des THEC64 MINI ist der Joystick und die weitgehende Inkompatibilität zu modernen USB-Gamepads. Schnelle Arcade-Titel sind mit dem Joystick zwar nicht unspielbar, aber definitiv schwerer spielbar. Die zweite Schwäche stellt aktuell noch die extrem umständliche Einbindung eigener Images dar, auch wenn der Umstand, dass dies überhaupt geht, lobenswert ist. Nach einem zukünftigen Firmware-Upgrade (dessen Timing aber bis zur Drucklegung unklar war) sollen auch mehrere Images pro USB-Stick gleichzeitig auswählbar sein, vermutlich direkt über das Hauptmenü, und Mehr-Disketten-Spiele komfortabel funktionieren.

Bereits jetzt finden wir das Angebot aber empfehlenswert – sofern ihr das stark nachgefragte Gerät für die UVP von 79,99 Euro kaufen könnt. Es gibt Anzeichen, dass ungefähr im Juni neue Geräte auf den Markt kommen könnten. Eine offizielle Bestätigung seitens des deutschen Vertriebs Koch Media erfolgte bis Drucklegung nicht. *



» Schraubt man den Joystick auf, kommt sein billiges Gummiknopf-Innenleben zum Vorschein.

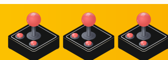
64 x C64-SPIELE



Von Jörg Langer

Satte 64 Spiele plus die eigentliche BASIC-Oberfläche als App sind beim THEC64 MINI vorinstalliert. Wir stellen euch jedes einzelne vor und bewerten es aus heutiger Sicht und subjektiv: Drei Joysticks stehen für „Echter Klassiker", zwei für „Durchaus spielenswert" und einer für „Füllkandidat". Richtige Rohrkrepierer gibt es zum Glück nicht.

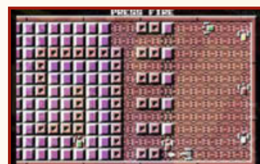
ALLEYKAT



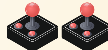
1986, ANDREW BRAYBROOK

Graftgold-Co-Gründer Steve Turner lieferte den Soundtrack zu Braybrooks rasantem Mix aus Shoot-em-up und Rennspiel. Ein oder zwei Spieler (mit ein oder zwei Joysticks) gehen auf allerlei vertikal scrollende Rennkurse, auf denen sie manchen Hindernissen ausweichen müssen, andere sind zu über- oder unterfliegen. Und dann gibt es da auch noch Power-ups sowie natürlich Gegner, die wir abballern müssen. Kein ganz so großer Hit wie *Uridium* oder *Paradroid*, aber doch ein echter Braybrook!





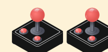
ANARCHY



1987, MICHAEL SENTINELLA

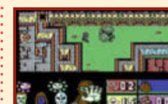
Nur zwei Minuten pro Level bleiben uns, um mit einem Minipanzer Waffencontainer abzuschießen oder Feinde kurzzeitig zu lähmen. Fieserweise dürfen wir nur schießen, wenn mindestens ein „Feld" Abstand besteht. Sind alle Container zerstört, gelangen wir ins Munitionslager, wo sich alle fünf Levels auch Atomwaffen befinden.

ARMALYTE



1988, DAN PHILLIPS & JOHN KEMP

Solides Horizontal-Shoot-em-up, bei dem wir von einem Satelliten begleitet werden (im Zweispieler-Modus mit dem zweiten Joystick steuerbar). Wir sammeln Extras ein, indem wir Pods abschießen, und lösen durch längeren Feuerknopf-Druck einen Superschuss aus. Der kann, als Besonderheit des Spiels, drei Formen annehmen.



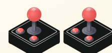
AVENGER



1987, JASON PERKINS & MARK C. ROGERS

Farbenprächtiges Action-Adventure um einen Ninja mit vielen Hitpoints. Erinnert an *Gauntlet*, doch statt aus „Generatoren" kommen die Gegner unendlich aus dem Boden.

BATTLE VALLEY

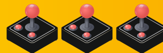


1988, SIMON WELLARD

Entweder nach links oder rechts fahren (Panzer) oder fliegen wir (Helikopter) und räumen Gegner ab, reparieren Pontonbrücken und zerstören Atomraketen. Der Panzer wendet auf „Doppel-Feuer" hin und kann sein Geschütz heben und senken. Unterwegs holen wir uns Nachschub in Munitionslagern. Konfus, aber nicht schlecht.

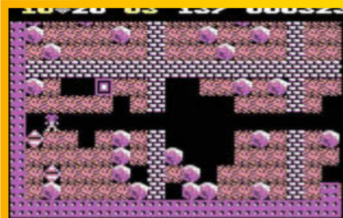


BOULDER DASH

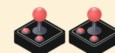


1984, PETER LIEPA & CHRIS GRAY

Boulder Dash sah schon 1984 nach nicht viel aus. Doch heute wie damals ist es schwer, sich seinem Rätsel-Sog zu entziehen, wenn man erst mal angefangen hat. Es gilt, Rockford unter Zeitdruck alle Diamanten eines Levels sammeln und den Ausgang erreichen zu lassen, während er sich durchs Erdreich gräbt. Aber Vorsicht: Gräbt er sich unter Felsen durch, fallen diese nach bestimmten Regeln runter, gerne auch in nicht vorhergesehenen Kettenreaktionen. Ein absoluter Klassiker!



BOUNDER



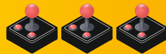
1985, C.P. SHRIGLEY & ANDREW GREEN

Als eine Art Tennisball hüpfen wir hoch über der unter uns scrollenden Landschaft über graue Plattformen und dürfen nicht herunterfallen. Spezialplattformen lassen uns weiter springen, Wände oder Gebirge blockieren uns. Allzu lange konnte uns *Bounder* nicht fesseln, dennoch vergeben wir für die Idee knappe zwei Joysticks.



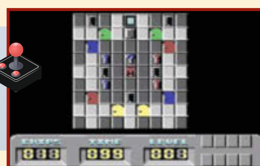


CALIFORNIA GAMES

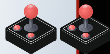


1987, EPYX GAMES

Immer noch drei Joysticks für eines der späten *Games*-Spiele von Epyx. Das hat zwar mit Halfpipe, Skateboarding, Footbag, Rollschuhlaufen, BMX-Racing, Frisbee und Surfen nur sieben statt sonst üblichen acht Sportarten, und es fehlt auch ein wenig der Olympische-Spiele-Glanz. Doch die einzelnen Disziplinen sind sehr abwechslungsreich, warten mit großen, schönen Sprites auf und machen Spaß. *California Games* ist nicht der beste der *Games*-Titel, aber für sich betrachtet ein tolles Sportspiel.



CHIPS CHALLENGE



1987, TOM PINNOCK

Für manche Spieleveteranen (wie Anatol Locker) ein echter Klassiker. Computer-Chip-mampfend wollen wir zunehmend komplexe Levels meistern. In diesen müssen wir Türen öffnen, Wasserflächen überbrücken, Gegnern ausweichen und manches mehr. Wieso „nur" zwei Joysticks? Die Grafik ist arg kleinteilig und schlicht.

CONFUZION



1985, PAUL SHIRLEY

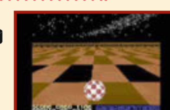


Ohne die Ron-Hubbard-Musik würden wir die Steuerung von *Confuzion* keine fünf Minuten erdulden. Man verschiebt Bodenplatten, bis eine Bombe explodieren kann.

COSMIC CAUSEWAY

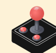


1987, SHAUN SOUTHERN



Vor 30 Jahren war *Cosmic Causeway* ein rasantes 3D-Rennspiel. Heute nervt es, mit dem Ball in viel zu schneller Grafik in Abgründe zu sausen oder anders zu scheitern.

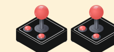
CREATURES



1990, JOHN ROWLANDS

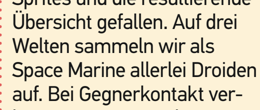
Creatures bietet bunte und sanft scrollende Grafik. Uns macht das Plattformspiel nur begrenzt Spaß, zumal die Schwierigkeit bald enorm ansteigt. Lustig: die „Folterräume".

CYBERDYNE WARRIOR



1989, JOHN ROWLANDS

Mit seinem Bruder Steve (Musik) schuf John Rowlands einen Plattform-Shooter, bei dem uns die relativ kleinen Sprites und die resultierende Übersicht gefallen. Auf drei Welten sammeln wir als Space Marine allerlei Droiden auf. Bei Gegnerkontakt verlieren wir Energie, die wir, wie auch Munition, in einem Shop nachkaufen dürfen.







CYBERNOID
1988, NICK JONES

Cybernoid erschien schon 1987 für den Spectrum und 1988 unter anderem für C64. In durchaus ansehnlichen Levels schießen wir mit insgesamt fünf Waffen Piratenschiffe ab und überwinden Hindernisse. Gelungen ist die schmissige Musik von Jeroen Tel. Vorsicht: Verlasst ihr einen Screen, ist der Rückweg versperrt.

CYBERNOID II
1988, NICK JONES

Gleiches Prinzip, gleiche Grafik, gleiches Erscheinungsjahr und gleicher Komponist: *Cybernoid II* ist eher ein Add-on als ein zweiter Teil; darum gibt's nur einen Joystick.





DEFLEKTOR
1987, JASON PERKINS

Ein oft unterschätztes Kleinod: In *Deflektor* müsst ihr Spiegel auf dem Bildschirm so ausrichten, dass ein Laserstrahl bis zum Ziel findet und dabei teils auch in der richtigen Weise abgewandelt (also etwa polarisiert) wird. In späteren Levels ist viel Ausprobiererei nötig, doch entsprechend stark freut man sich auch, wenn's klappt.



EVERYONE'S A WALLY
1985, MIKRO-GEN

Unsere fünf Charaktere (zwischen denen wir wechseln dürfen, wenn sie im selben Raum sind) haben unterschiedliche Fähigkeiten, mit denen wir Rätsel lösen, während uns ein Baby und andere „Gegner" nerven. Die Puzzles sind teils schwer zu knacken. Am Ende steht eine Safe-Kombination, um endlich die Löhne bezahlen zu können.

FIRELORD
1986, JOHN CUMMING

Ein Highlight-loses Action-Adventure mit gefälliger „bunte 2D-Objekte auf schwarzem Grund"-Grafik. Die Musik von Ben Daglish ist stimmungsvoll, das Spiel jedoch öde.





GRIBBLY'S DAY OUT
1985, ANDREW BRAYBROOK

Über 16 Levels sind acht „Gribblets" verteilt, die wir mit unserem unförmigen grünen Helden springend und „schießend" befreien müssen. Das „PSI Netz" lässt sich an- und abschalten, je nach Situation. Das frühe Werk von Braybook deutet schon die technische Exzellenz des C64-Programmierers an, wirkt aber noch etwas unrund.

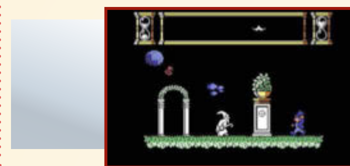


HAWKEYE
1988, MARIO VAN ZEIST

Ein grafisch sauberes Spiel von Thalamus, bei dem ihr als künstlicher Krieger Puzzleteile in zwölf Levels aufsammeln musst. Die beiden Falkenköpfe oben im Bild zeigen, in welcher Richtung das nächste Teil wartet. Wir sammeln Waffen und Munition auf, geraten teils in arg hektische Situationen, haben aber doch Spaß.

HEARTLAND
1986, KEITH ROBINSON

Sechs Seiten aus dem magischen Buch von *Heartland* werden gesucht, und wir marschieren in einem weiteren „typischen 8-Bit-Action-Adventure" nach links oder rechts durch allerlei Räume. Mit Hut, Feuerbällen, Blasen, Schwertern und Sternen wehren wir uns gegen die Schergen des Warlocks Midan. Gerade noch „gut".



HEROBOT
1987, STEVEN COLLINS



Im diesem Labyrinth-Erkundungsspiel steuern wir den gleichnamigen Droiden durch eine feindliche Basis, wo wir den Hauptcomputer erreichen wollen. Fazit: Gähn!

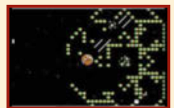
HIGHWAY ENCOUNTER
1986, PEDIGREE

Lustige Idee: Eine Bombe, die von unseren vier „Extraleben" ständig nach vorn geschoben wird, muss über eine isometrische Autobahn ins Ziel gebracht werden.



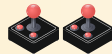
HUNTER'S MOON
1987, MARTIN WALKER & DAN PHILLIPS

Ein 08/15-Shoot-em-up von Thalamus. Wir müssen uns bis zum Zentrum jedes der 16 Sternensektoren ballern, um dort eine oder mehrere Zellen einzusammeln.





HYSTERIA
1987, TONY POMFRET

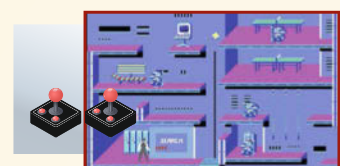


Als Elite-Soldat werden wir in drei Zeitzonen mit nettem Parallax-Scrolling geschickt: Altes Griechenland, Mittelalter und die Zukunft. Wir laufen, fliegen und schießen, wobei manche Gegner Puzzleteile zurücklassen, Am Ende jeder Zeitzone wartet jeweils die sogenannte „Einheit" auf uns, der Hauptgegner.

IMPOSSIBLE MISSION
1983, DENNIS CASWELL

Einer der großen C64-Klassiker, der Geschicklichkeit, Taktik und flüssige Animationen miteinander verband. In der Festung von Elvin Atombender (der uns anfangs mit dem berühmten „Stay a while. Stay forever!"-Sprachsample begrüßt) müssen wir 33 Räume durchsuchen und Rätsel lösen, ohne uns von Robotern und oder schwebenden Kugeln brutzeln zu lassen. Bis zum Abschuss der Raketen bleiben nur sechs Echtzeit-Stunden, jeder Tod kostet uns zehn Minuten.



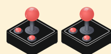


IMPOSSIBLE MISSION 2
1988, NOVOTRADE

In der Fortsetzung geht es wiederum gegen den verrückten Atombender, dieses Mal bleiben uns acht Stunden Zeit, um den Kontrollraum zu erreichen. Alles ist ein wenig komplizierter geworden als noch im Vorgänger, das Grundprinzip (Räume durchsuchen, Gegnern aus dem Weg gehen, Tonfolgen nachspielen) ist geblieben.



IO
1988, DOUGLAS HARE



In diesem klassischen Shoot-em-up aus der „zweiten Lebenshälfte" des C64 treiben euch sowohl die sehr gute, farbreiche Grafik als auch der Sound (von David Whitakker) durch die bockschweren Levels. Wir sind schon an der allerersten Gegnerwelle mehrfach gescheitert. Danach wird es dann immer schwieriger…

JUMPMAN
1983, RANDY GLOVER

Grafisch machte Epyx' *Jumpman* schon vor 35 Jahren nicht viel her. Doch es bot 30 vielseitige Levels mit Leitern, Aufzügen und Seilen. Indem wir unseren Verfolgern (Robots, zielsuchende Raketen et cetera) ausweichen und alle Bomben aufsammeln, was jeweils einen Teil des Levels zerstört, erreichen wir die nächste Stage. Dank Krümelgrafik passt jeder Level komplett auf den Bildschirm. Hektik-Tüftelspaß pur! (Achtung: USB-Tastatur zur Level-/Schwierigkeitsgrad-Auswahl empfohlen.)



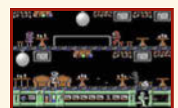
MEGA-APOCALYPSE
1987, SIMON NICOL

Der Nachfolger zu *Crazy Comets* wartet mit Mini-Sprachsamples, Industrial-Klängen von Ron Hubbard und einem pfeilschnellen, sauber programmierten Spielgeschehen auf. Euer seltsamerweise von oben gezeigtes Raumschiff fliegt „in den Screen hinein" und wird dabei von zahllosen Gegnern umkreist. Ballert, bis der Joystick bricht!



MISSION A.D.
1986, MARC DAWSON

Mission A.D. erinnert leicht an den 1984er-Titel *Gumshoe*, ist grafisch schöner, spielerisch jedoch deutlich öder. Als Agent 1Y ballern wir uns stupide durch Büros.



MONTY MOLE: WANTED
1984, ANTONY CROWTHER

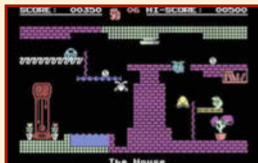
Auch wenn sich britische Spectrum-Spieler vor Lob schier überschlugen und auch die C16-Fassung gelobt wurde: Wir werden mit diesem 08/15-Plattformer nicht warm.

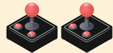


MONTY ON THE RUN

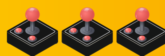
1985, JASON PERKINS & ANTHONY CLARKE

■ Die *Monty*-Fortsetzung ist ein ganz anderes Spiel: Der Grafikstil hat sich komplett geändert und statt der vom Designer nachprogrammierten Allerweltsmelodie gibt es nun einen der besten aller 8-Bit-Soundtracks (von Rob Hubbard) zu hören. Als Maulwurf Monty wählen wir fünf aus 21 Startgegenständen und sammeln sodann Goldmünzen.





NEBULUS



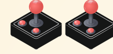
1987, JOHN M. PHILLIPS

■ In diesem Kultklassiker werdet ihr jeweils von einem U-Boot am Fuße eines Turms abgesetzt und sollt diesen erklimmen. Der Clou: Ihr lauft um diesen herum, was dadurch bewerkstelligt wird, dass ihr immer in der Mitte des Bildschirms bleibt und sich der Turm um euch herumdreht. 1987 ein toller Effekt, der auch heute noch gut kommt. Über Plattformen oder per Tür auch mal mittendurch steigt ihr höher und höher, müsst präzise springen und Gegner überwinden. Sehr schwer, sehr genial!





NETHER-WORLD

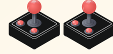


1988, JUKKA TAPANIMAKI

■ Abstraktes, technisch sauberes Actionspiel, das ein wenig an *Wizball* erinnert. Wir sammeln Diamanten und suchen nach Teleportern. Die Orientierung ist eine echte Herausforderung. An ungefährlichen Stellen kann man ausruhen. Die gute Heavy-Metal-Musik gibt's nur im Menü und nach dem Ableben.



NOBBY THE AARDVARK

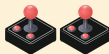


1992, GENESIS SOFTWARE

■ Ein grafisch opulentes Spätwerk für den Brotkasten: Nasenbär Nobby will Antopia erreichen, um sich eine Extraladung Ameisen reinzuziehen. In acht Levels müssen wir präzise hüpfen, etliche Rätsel lösen und … Ameisen verspeisen, wenn wir eines ihrer Nester finden. Es gibt unterschiedliche Waffen und viele schöne Ideen.



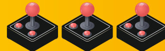
NODES OF YESOD



1985, KEITH ROBINSON

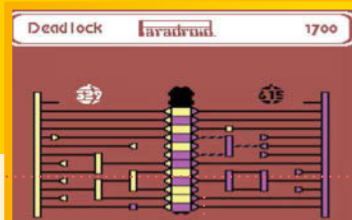
■ Ein weiteres Plattformspiel im „2D vor Schwarz"-Look, dessen Astronautenheld sich verdächtig wie Monty Mole aus *On the Run* bewegt, vor allem beim Springen. Und: Nachdem wir einen „Mond-Maulwurf" fangen, können wir ihn die meisten Gegner töten oder aber durch Wände graben lassen. Schön gezeichnete Sprites!

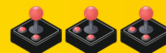
PARADROID



1985, ANDREW BRAYBROOK

■ Ein Meilenstein der Spielegeschichte: Als schwächlicher „001"-Droide haben wir einen Trumpf: Wir können stärkere Droiden (die ebenfalls mit einem dreistelligen Typencode bezeichnet sind) kapern. Dazu müssen wir sie im Übernahmemodus berühren und dann in einem taktischen Schaltkreis-Spiel kurzschließen. Mit besseren Droiden können wir dann auch Feuergefechte überstehen oder „999" killen. Ziel ist es, die je acht Decks von insgesamt acht Raumschiffen von Feinden zu säubern.



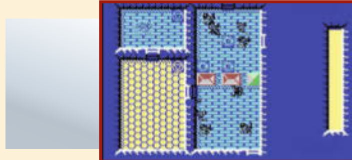


PITSTOP 2

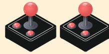
1984, D. CASWELL & S.H. LANDRUM



■ 1984 war *Pitstop 2* ein Hingucker: Nicht ein, sondern gleich zwei Boliden lieferten sich per Splitscreen atemberaubend rasante Rennen. Wer die Strecke verlässt, wird nicht nur gebremst, sondern macht sich auch die Reifen kaputt, die dann getauscht werden sollten. Heute technisch natürlich kein Faszinosum mehr. Doch noch immer funktioniert der Mix aus geschickem Lenken, klug eingesetztem Gaspedal (Treibstoffverbrauch, Reifenverschleiß) und effizient durchgeführten Boxenstopps.



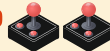
RANARAMA



1987, GARY J. FOREMAN

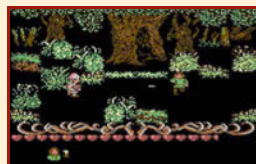
■ Stellt euch ein kleinteiligeres, farbärmeres *Gauntlet* vor, mit einem Frosch als Helden. Dann habt ihr ungefähr das Labyrinth-Actionspiel *Ranarama* von Graftgold, dessen Grafik heute doch arg krümelig wirkt. Glyphen am Boden zeigen Karten oder zerstören Gegner, verschaffen euch Magie oder bringen euch in den nächsten Level.

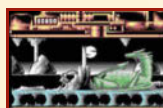
ROBIN OF THE WOOD



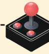
1985, MARC DAWSON

■ Nach *Nodes of Yesod* das zweite Action-Adventure von Odin Computer Graphics, und diesem (sowie *Sabre Wulf*) grafisch und spielerisch sehr ähnlich. Im Sherwood Forest sollt ihr als Robin verborgene Pfeile und andere Items finden und besiegt mit dem Schwert normannische Soldaten. Werdet ihr den Silberpfeil der Macht erobern?





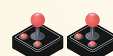
RUBICON



1991, J. LJUNGGREN, F. KAHL

■ Das Beste an diesem *Turrican*-Klon ist die Musik von Jeroen Tel. Ihr lauft durch schöne, technisch saubere, farbarme Levels und schießt massig Gegner tot.

SKATE CRAZY

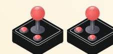


1998, ANDREW GREEN & ROBERT TOONE

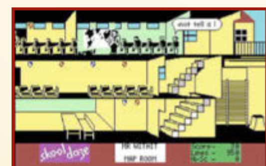


■ Ein Sportspiel um einen Skater mit authentisch großer Baseball-Kappe, der unter Zeitdruck vielseitige Levels mit Rampen, Pylonen-Hindernissen und so weiter meistern muss, ohne Tore auszulassen. Grafisch wirklich gelungen, doch sich in die Steuerung hineinzufuchsen fällt dem Retro-Gamer-Redakteur anno 2018 schwer.

SKOOL DAZE



1985, MICROSPHERE



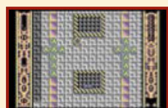
■ Eines dieser Spiele, die „damals" eine seltsame Faszination ausübten (Lehrer selbst benennen und sie dann per Schleuder ausknocken!), die heute verloren gegangen ist. Wieso dann zwei Joysticks? Weil es eine Art Schul-Simulation war, als wir noch zur Schule gingen. Inklusive Strafen, wenn wir nicht rechtzeitig im Unterricht saßen …

SNARE



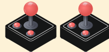
1989, ROB STEVENS

■ Ein weiteres Thalamus-Spiel: 20 Labyrinthe gilt es zu bestehen, vor allem aber die wider-intuitive Steuerung mit abrupten Richtungswechseln zu erdulden. Bäh!





SPEEDBALL

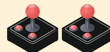


1989, PANTHEON

■ Spielerisch sehr nahe am Amiga-Original der Bitmap Brothers dran, genauso schnell und flüssig zu spielen. Dummerweise machen Grafik (und Sound) doch einen guten Teil der Atmosphäre aus, weswegen es für die C64-Version „nur" zu zwei Joysticks reicht. Apropos: In der Liga nur solo spielbar, ansonsten aber auch zu zweit.



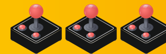
SPEEDBALL 2



1991, CARL MULLER

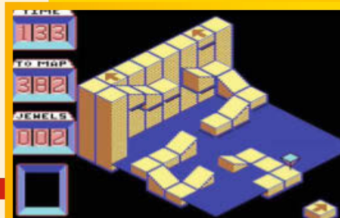
■ Für die C64-Fassung von *Speedball 2* gilt genau dasselbe wie schon für den Vorgänger: Angesichts der eingeschränkten Technik des Brotkastens eine sehr gute, nahe am Original befindliche Umsetzung, die doch nicht ganz deren Güte erreicht. Auch das Team-Management ist auf dem C64 mühsamer zu steuern als auf Amiga.

SPINDIZZY



1986, PAUL SHIRLEY

■ Ein vertracktes, schweres, süchtig machendes Spiel, auch wenn es anno 2018 erst mal nach nicht viel aussieht. Doch mit dem eigenen Kreisel die Spielwelt zu erforschen, Diamanten aufzusammeln, Schalter- und Teleporträtsel zu lösen und vor allem den teils sehr engen Wegen mit dem nötigen Geschick zu folgen ist auch heute noch erstaunlich motivierend. Vorsicht: Pro Tod (etwa durch einen der abstrakten Feinde oder Herunterstürzen) werden 5 Sekunden abgezogen.



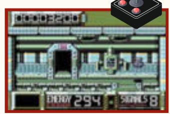
STAR PAWS
1987, JOHN DARNELL

Als Budgetspiel erntete *Star Paws* einst viel Lob. Doch wir finden es abtörnend, mit einem Strichmännchen 20 Strichvögel auf einem Mond zu jagen. Die Musik ist gut.



STEEL
1989, IMPERIAL

Ein schweres, musikloses, repetitives Shoot-em-up, bei dem wir einen schwebenden Roboter durch Raumschiffgänge führen, wo er auf andere Schweberobots feuert.





STREET SPORTS BASEBALL
1987, GREG OMI

Epyx hat etliche gute Sportspiele veröffentlicht, und dieses ist kein schlechtes. Zwar ohne die Statistik- und Team-Management-Tiefe eines *Hardball*, aber doch ernsthaft, dreht es sich um die Duelle unterschiedlicher Hobbyteams auf zwei Spielfeldern. Per Splitscreen sieht man rechts immer das Geschehen von oben, links in groß.



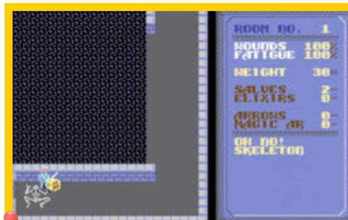
SUMMER GAMES II
1985, EPYX GAMES

Vielleicht das beste „ernste" Sportspiel auf dem Commodore 64: Nach dem Überraschungserfolg des ersten Teils setzte *Summer Games II* sowohl grafisch als auch spielerisch noch einen drauf. Mit Radfahren, Reiten, Fechten, Hochsprung, Speerwerfen, Kajakfahren, Rudern und Dreisprung stehen acht technisch zumeist anspruchsvolle, abwechslungsreiche Sportarten auf dem olympischen Programm. Aber nicht alleine spielen, sondern wie damals gegen einen oder mehrere Freunde!



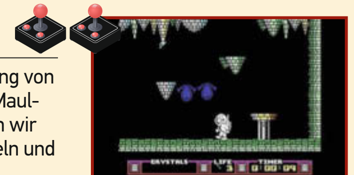
SUPER CYCLE
1986, STEPHEN H. LANDRUM

Knapp noch zwei Joysticks vergeben wir an *Super Cycle:* Grafisch nur auf *Pitstop 2*-Standard (das zwei Jahre früher erschien), fehlen ihm dessen taktische Komponenten: Benzinverbrauch, Reifenabnutzung und Boxenstopps. Ohne Kurs-Auswendiglernen geht es nicht, und die Gummiband-KI wirkt unrealistisch.



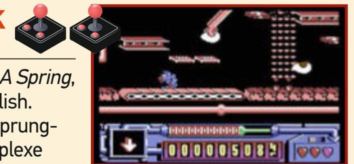
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
1985, S. BRYSON & S.H. LANDRUM

Epyx-Gründer Jim Conelly brachte 1979 Teil 1 als „erstes grafisches RPG" für TRS-80 und PET, 1985 veröffentlichte Epyx diese technisch überarbeitete Trilogie. In jedem *Apshai*-Teil geht um die Erforschung eines (designten statt zufälligen) Dungeons. Zunächst erstellt man einen Helden und stattet diesen aus, dann geht es ins Verlies. Das Spiel ist ein Runden-/Echtzeit-Hybrid: Nach neun Schritten des Spielers (oder anderen Aktionen, oder kurzem Nichtstun) agieren die Monster. USB-Tastatur empfehlenswert!



THE ARC OF YESOD
1985, ROBERT W. TINMAN

Die fast identische Fortsetzung von *Nodes of Yesod.* Statt erst den Maulwurf fangen zu müssen, können wir gleich unseren „Helfer" abkoppeln und auf Gegner feuern lassen.



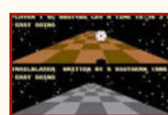
THING BOUNCES BACK
1987, JASON PERKINS

Der zweite Teil von *Thing On A Spring*, diesmal mit Musik von Ben Daglish. Abermals spielen wir eine Art Sprungfeder mit Augen, die durch komplexe Levels hopsen, Items einsammeln, zwischendrin durch Rohre gleiten und allerlei Gegnern ausweichen muss. Ungewöhnlich und recht schwer, zuweilen chaotisch.

THING ON A SPRING
1985, JASON PERKINS

Grafisch ein Stück schlechter als der zweite Teil, aber vielleicht gerade deshalb fast liebenswerter: Wir steuern „Thing" durch allerlei Levels, achten auf unseren Öl-Stand (=Lebensenergie), graben uns durch Teile der Grafik oder springen beherzt über Plattformen. Vor allem genießen wir dabei die wunderschöne Ron-Hubbard-Musik.





TRAILBLAZER
1986, SHAUN SOUTHERN

Quasi der Vorgänger von *Cosmic Causeway*, per Splitscreen zweispielertauglich, aber ebenso schlecht spielbar und grafisch veraltet: Lasst die Rennkugel ruhen …



UCHI MATA
1986, ANDY WALKER

Kein Prügelspiel, sondern eine Judo-Simulation. Allerdings für Uneingeweihte schwer durchschaubar und dadurch trotz der schönen, großen Sprites wenig erbaulich.

URIDIUM
1986, ANDREW BRAYBROOK

15 Super-Raumschiffträger gilt es zu zerstören. Also setzen wir uns in unseren Mantis-Jäger, nehmen es mit Gegnerwellen und Bodenzielen auf, dabei beliebig nach links oder rechts fliegend. Schließlich landen wir auf dem von Aufbauten befreiten aktuellen Träger, um ihn komplett in die Luft zu jagen. Dann geht es weiter – wenn wir nicht abgeschossen werden oder mal wieder in eines der Bodenziele hineinkrachen. Schnell, flüssig, schwer, schön: ein grandioses Shoot-em-up!





WHO DARES WINS II
1985, STEVE EVANS

Ein Rambo-artiger Einzelkämpfer erobert im Alleingang acht Gebiete zurück. Im *Commando*-Stil kämpfen wir uns von unten nach oben übers scrollende Schlachtfeld, schießen per kurzem Knopfdruck und werfen per langem Druck Handgranaten, um verschanzte Gegner auszuschalten. Munitionsboxen füllen unseren Vorrat auf.

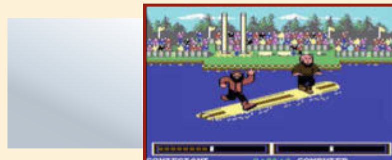
WINTER GAMES
1985, ACTION GRAPHICS

Sieben Sportarten warten auf euch, von denen allerdings der Eiskunstlauf doppelt Verwendung findet, einmal als Pflicht und einmal als Kür. Die schönste Disziplin ist Biathlon, aber auch Freestyle Skying, Bobfahren, Skisprung und Eisschnelllauf haben es in sich. Wie fast alle Epyx-Sportspiele ist *Winter Games* vor allem mit mehreren Spielern, die um Rekorde kämpfen, immer noch für spaßige Partien gut.



WORLD GAMES
1986, K-BYTE

Acht angebliche) National-Sportarten warten: Sumo (Japan), Klippenspringen (Acapulco), Baumstamm-Balancieren (Kanada), Stierreiten (USA), Schlittschuh-Fässerspringen (Deutschland), Baumstammwerfen (Schottland), Ski-Slalom (Frankreich) und Gewichtheben (Russland). Nicht so gut wie die übrigen *Games*-Spiele.



ZYNAPS
1987, JOHN CUMMING

Im Skorpion-Kampfjäger schalten wir komplette Gegnerwellen aus, um Extra-Kanister einzusammeln. Haben wir genügend, aktivieren wir Tempo-Boost, mehr Feuerkraft, Bomben, Raketen oder Sucher. Das ist nicht originell, aber sehr solide und grafisch ansprechend umgesetzt. Allerdings sind die Sprites fast schon zu groß.



Superstar Ice Hockey

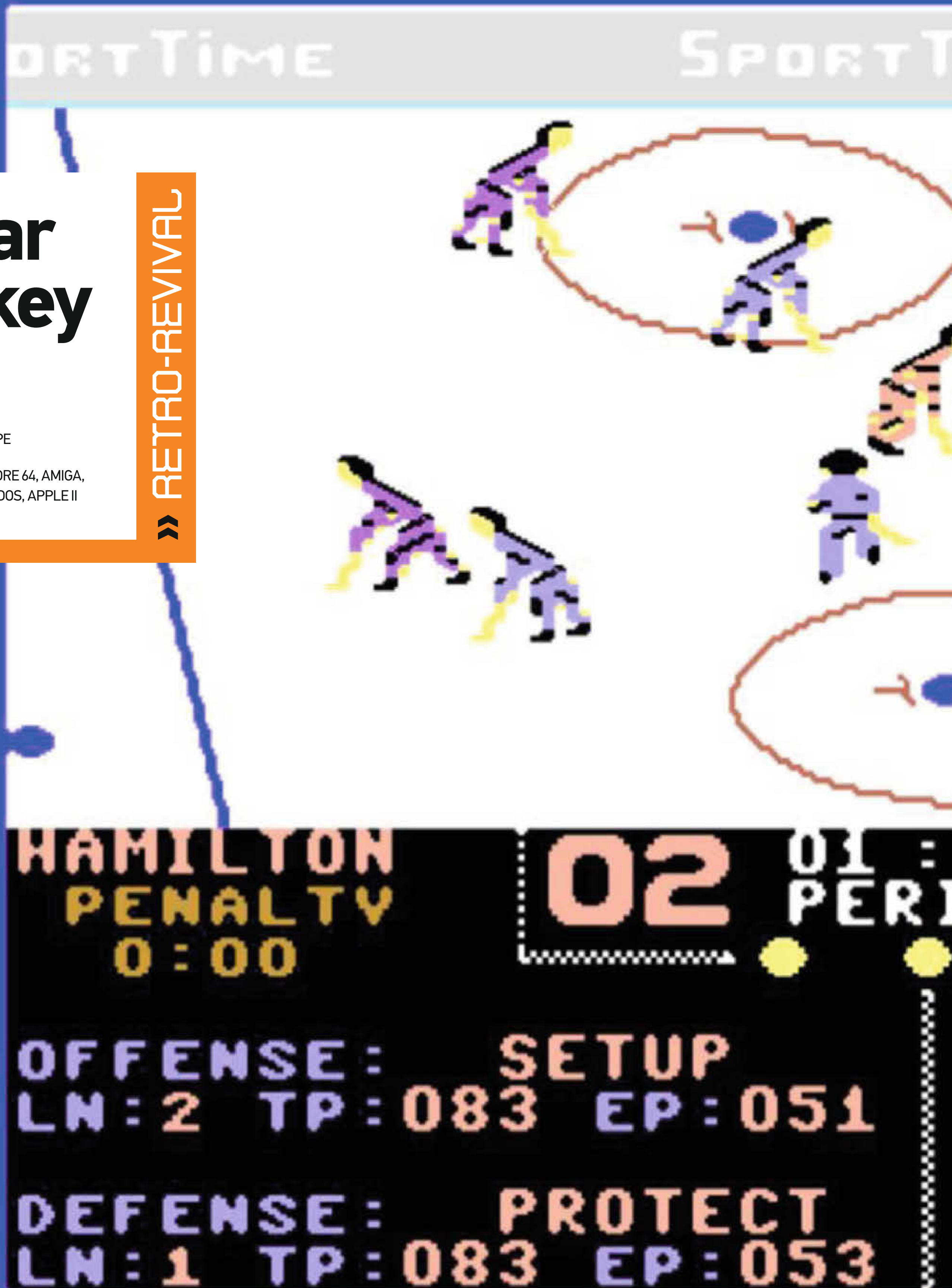
SCHÖNE SCHEIBENWELT.

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: MINDSCAPE
» ERSCHIENEN: 1987
» HARDWARE: COMMODORE 64, AMIGA, ATARI ST, DOS, APPLE II

Von Harald Fränkel

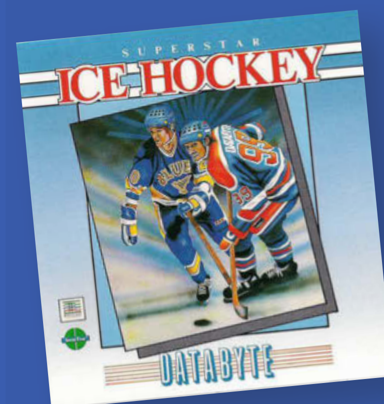


Ein 18-Jähriger landete auf dem Roten Platz. Vier Freunde fanden die Leiche von Ray Brower. Sophie Marceau bescherte Buben feuchte Träume. Alles ganz spannend, zugegeben. Ich aber tat etwas wirklich Aufregendes: Ich saß in einer Garage.

Wenn ich an 1987 denke, erinnere ich mich natürlich an Mathias Rust, den Film *Stand by me* und die Erstausstrahlung von *La Boum* im deutschen Fernsehen. Klar, für Pubertierende war Vic in „Die Fete" heiß. Meine Liebe galt aber eher dem Eis, einmal am Stiel und einmal mit Stil: *Dolomiti*, das in diesem Jahr schändlicherweise vom Markt verschwand. Und *Superstar Ice Hockey*. Es muss im Sommer gewesen sein, man konnte nicht barfuß laufen, weil der Teer der Straße kochte und im Kinderzimmer der Kopf. In der Garage meiner Eltern atmete ich Motoröl statt Ozon, und es war kühl, also baute ich dort den C64 auf.

Superstar Ice Hockey war eine Offenbarung, weil es eine komplexe Liga mit 20 Teams simulierte, angelehnt ans nordamerikanische System. Ich durfte eine Mannschaft und einen Spieler mit meinem Namen erstellen, mich um Aufstellung, Taktik und Transfers kümmern, als Center oder Torwart aufs Eis. Und sogar kooperativ daddeln! Zum Saisonende gab's Punkte, mit denen der Coach den Club verbesserte, etwa per Trainingslager. Grandios: Ein erfolgrei-





cher Verein bekam weniger, eine Loser-Truppe mehr Punkte. So blieb *Superstar Ice Hockey* nach einem Meistertitel herausfordernd, während etwa der Tabellenletzte sein Team stärker aufrüsten konnte. Designer Ed Ringler hätte ein Denkmal verdient.

Ich indes simulierte das einzige mir fehlende Statistik-Feature mit Stift und Zettel selber: Indem ich während der Partien sämtliche Spieler und deren Positionen genau beobachtete und akribisch notierte, wer die Tore und Vorlagen erzielte. Oje, ich Nerd!

Mit *Superstar Ice Hockey* habe ich quasi ein Kindheitstrauma bewältigt: Ich wollte immer Eishockey spielen, meine Eltern meldeten mich aber beim billigeren Fußball an. Wir hatten damals ja nichts, nicht mal mehr Brauner Bär (RIP 1986)! *Superstar Ice Hockey* veränderte mein Leben noch mehr: Die Schwarzkopie des Spiels hatte eine Macke, wertete Siege ab und zu als Niederlagen, sodass ich es nie in die Play-offs schaffte. Dieses höhnisch eingeblendete Wort „Forfeit" werde ich nie vergessen! Besagter Schriftzug brachte mich letztlich dazu, *Superstar Ice Hockey* zu kaufen. Es war der Moment, der mich lehrte, dass Originalspiele mehr Freude machen.

Meine Welt ist bis heute eine Scheibe, aktuell dank *NHL 18*. Und mein Sohn, er ist fünf, spielt seit fast zwei Jahren. Allerdings echtes Eishockey. Happy End! *

HAPPY DAYS

Ohne *Happy-Computer* keine *Power Play*: Spieleteil und Sonderhefte des „großen Heimcomputer-Magazins“ bieten die redaktionelle Spielwiese, auf der die erste Spielezeitschrift des Verlags Markt & Technik entsteht. Heinrich Lenhardt erinnert sich mit früheren Kollegen an erste spielerische Gehversuche.



» Im Oktober 1983 erscheint die Erstausgabe des Magazins *Hobby-Computer*. Weil sich der Herausgeber der Zeitschrift *Hobby* über die Namensähnlichkeit beschwert, wird sie spontan in *Happy-Computer* umgetauft.



Spiele

Miner 2049er: Faszinierende Mischung von Action- und Adventure-Game — Homecomputer-Spiel des Jahres 1983?

Miner 2049er (Big Five): das in den USA von führenden Fachzeitschriften bereits heute als das »Videospiel des Jahres 1983« bezeichnet wird, ist in Versionen sowohl für die Heimcomputer von Apple, Atari, Commodore, IBM, Panasonic, Sinclair, Tandy und Texas Instruments entweder bereits erhältlich oder gerade in Entwicklung. Wird der sich abplagende Miner des Jahres 2049 zum Hit der Computerspiele 1983? Die Version für den Atari haben wir uns angesehen.

141

» In den ersten Ausgaben von *Happy-Computer* gibt es viele Listings zum Abtippen, aber nur wenige Seiten mit Tests kommerzieller Spiele. Hier eine Besprechung von *Miner 2049er* in Ausgabe 12/1983.

Im Mai 1984 besuchen die Abiturienten Boris Schneider und Karsten Schramm die Redaktion der Zeitschrift *64'er*, um ihr Programm *Hypra-Load* vorzustellen. Dieses „Listing des Monats“ treibt das notorisch lahme C64-Diskettenlaufwerk 1541 zu fünfmal schnelleren Ladegeschwindigkeiten an. Um die Kompatibilität mit kommerziellen Spielen zu testen, meldet sich ein Praktikant aus der Redaktion *Happy-Computer*, die auf dem gleichen Stockwerk ihre Büroräume hat. Dessen gut sortierter Diskettenkasten enthält auch eine Kopie des Actionspiels *Stellar 7*, mit dem *Hypra-Load* noch nicht ausprobiert wurde. So kommt man ins Gespräch über spielerische Vorlieben, ahnt aber nicht die Schicksalshaftigkeit dieser Begegnung zwischen Lötkolben, Nadeldruckern und halb leeren Bierkästen. Boris bleibt zunächst als Autor, dann als Redakteur der *64'*er treu; auch der erwähnte *Happy*-Praktikant namens Heinrich Lenhardt wird als Redakteur übernommen. Die beiden 19-Jährigen sind stets in Kontakt, tauschen sich (und C64-Spiele) aus. Und beginnen bei gemeinsamen Mittagspausen und S-Bahn-Fahrten zu spinnen: Wie wäre es wohl, eine eigene Spielezeitschrift zu machen?“

Gehen wir ein Jahr zurück: Nach einem Geschichts- und Germanistikstudium und einigen Jahren Arbeit in einer Bank steigt Michael Lang eines Morgens aus der S-Bahn und hat eine Eingebung: „So, und jetzt machst du die nächsten 30, 40 Jahre Sparbuchlisten – das kann das Leben nicht sein!“ Langs Hobbys sind Fotografie und Heimcomputer, er besitzt einen TI-99/4A und ist Leser der 14-tägig erscheinenden Fachzeitschrift *Computer persönlich (CP)*. Als dort 1983 ein Bürosoftware-Tester für „sein“ System gesucht wird, bewirbt sich Lang und wird flugs als Redakteur engagiert: „Ein kleines Vorstellungsgespräch, ein Probeartikel, das war's.“ Denn Leute, die sich mit Computern auskennen und gleichzeitig Schreibtalent haben, sind zu der Zeit dünn gesät. Schon nach einigen Wochen bekommt Michael Lang mit, dass die Chefredakteure Michael Pauly und Michael Scharfenberger („Scharfi“) daran arbeiten, den Entertainment-Teil aus *Computer persönlich* zu nehmen und daraus eine eigene Zeitschrift für Heimanwender zu machen. Er wird Gründungsmitglied der neuen Redaktion, deren Magazin im Oktober 1983 an die Kioske kommt. Doch nur eine Ausgabe erscheint unter dem ursprünglichen Namen *Hobby-Computer*.

In seinen Stellenanzeigen verheißt der Verlag Markt & Technik, dass Bewerber ihr „Hobby zum Beruf machen“ könnten. Doch erst einmal muss man die *Hobby* zur *Happy* machen. Denn kaum ist die Erstausgabe des neuen Heimcomputermagazins *Hobby-Computer* an den Kiosken, landet eine einstweilige Verfügung auf dem Tisch: Die Herausgeber der Zeitschrift



Das Redaktionsteam von *Happy-Computer*, circa 1985. Von links nach rechts: Michael Lang, Michael „Scharfi" Scharfenberger, Andreas Hagedorn, Petra Wängler, Jürgen Zumbach, Ulrich Eike, Heinrich Lenhardt und Werner Breuer.

» *Happy-Computer*? Da habe ich erst einmal ein verkniffenes Gesicht gezogen. «

MICHAEL LANG WAR VOM NEUEN NAMEN FÜR *HOBBY-COMPUTER* NICHT BEEINDRUCKT

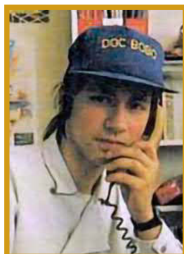
Hobby – Magazin der Technik stören sich an der Namensähnlichkeit. Für einen Rechtsstreit ist keine Zeit, denn die zweite Ausgabe steht schon kurz vor der Druckereiabgabe. Was kann man am Namen noch schnell ändern, um dieses „Hobby" loszuwerden, ohne das Aussehen des Logos stark zu ändern? In einer zehnminütigen Krisensitzung kommt Markt & Technik-Mitgründer Otmar Weber auf „Happy" – ein Notname, von dem nicht jeder begeistert ist: „Ich fand das total schwachsinnig", erinnert sich Michael Lang an seine spontane Reaktion. Als neuer Mitarbeiter traut er sich noch nicht, in dieser Runde offen zu meckern: „Tatsächlich habe ich erst einmal ein derart verkniffenes Gesicht gezogen, dass mich Scharfi grinsend fragte, ob ich damit leben könnte. Und ich habe wohl was in die Richtung gesagt, dass ich das zwar nicht ganz so gut fände, damit aber einverstanden wäre – wenn nicht, hätte das ohnehin nichts genützt."

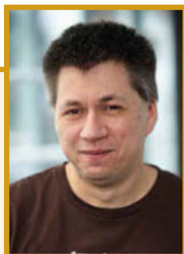
Der spätere *Happy-Computer*-Chefredakteur Lang arrangiert sich ebenso wie die Leser mit dem etwas unseriös wirkenden Namen. „Die Happy" versteht sich als „Magazin zum Mitmachen": Hobbyprogrammierer können bis zu 2.000 D-Mark kassieren, wenn sie ihre Listings zur Veröffentlichung einschicken. Und wer ein kommerzielles Computerspiel besprechen möchte, wendet sich an die Rubrik „Leser testen Spiele", die in der zweiten Ausgabe 11/1983 eingeführt und bald von Petra Wängler betreut wird. Dank einer Computerclub-Bekanntschaft ihres damaligen Ehemanns Arnd schaut sie bei der *64'er*-Anfangsphase in der Redaktion vorbei. Dort kommt sie mit Manon Eppenstein-Baukhage ins Gespräch, einem Mitglied des *Happy*-Launchteams, die sich nun einem neuen Zeitschriftenprojekt namens *C4* widmet. *Happy-Computer* braucht personelle Verstärkung, Petra spielt am C64 – und muss nicht lange zum Karrierewechsel überredet werden: „Ich stand beim Bayerischen Landesamt für Statistik und Datenverarbeitung kurz vor einer Planstelle, aber ich war dort nicht sehr glücklich." Am 1. Mai 1984 fängt sie bei *Happy-Computer* an.

Im selben Jahr beginnt der Verlag Markt & Technik auch Sonderhefte seiner Magazine *Happy-Computer* und *64'er* zu veröffentlichen. Sie widmen sich bestimmten Themen wie Utility-Listings, Grafikprogrammierung oder ▶



» Nachdem sich Boris Schneider (links) und Heinrich Lenhardt beim Verlag Markt & Technik kennenlernen, sprühen bald die kreativen Funken.





Q&A BORIS SCHNEIDER-JOHNE

■ Boris Schneider-Johne begann 1984 als Praktikant und Redakteur beim Magazin *64'er*. Zusammen mit Heinrich Lenhardt konzipierte er die Spiele-Sonderhefte von *Happy-Computer* und die ersten *Power Play*-Specials. 1992 heckten die beiden das PC-Spielemagazin *PC Player* aus. Seit 1997 arbeitet Boris für Microsoft. Das Interview führte Heinrich Lenhardt.

RG: Du bist direkt nach dem Abitur in die Redaktion *64'er* gerutscht?

BS: Ich hatte am 1. Juli 1984 als Praktikant begonnen. Schon im vierten Monat hat mich Scharfi [Abteilungsleiter Michael Scharfenberger] genötigt, eine Vollzeitredakteursstelle anzunehmen: „Sie machen die Arbeit eines Redakteurs, verdienen aber nur ein Fünftel", er drängte sehr darauf. Ich hatte dann noch ein Gespräch mit meinem Vater, der meinte zu der Entscheidung nur: „Das kannst du schon machen, aber wenn du in einem halben Jahr doch studieren willst, gibt's kein Geld von mir." Also wurde ich im Spätherbst Redakteur.

RG: Was hast du bei der *64'er* zunächst alles gemacht?

BS: Als ich noch Praktikant war, hat man mir sehr gerne Listings aufgedrängt. Christian Rogge war eigentlich der Redakteur für den Spieleteil, und da herrschte eine gewisse Rivalität mit Petra und dir. Als der erste Testbericht von *Hexenküche* damals zuerst in *64'er* war, gab es tatsächlich ein bisschen Knatsch. Das war doch etwas dumm, und deshalb wollten wir [Boris und Heinrich] das besser koordinieren. Mich musste man nicht zwingen, das Ressort zu übernehmen, ich hatte schon als freier Autor Spieletests geschrieben. Ich weiß noch, wie ich beim *Elite*-Test in *64'er* um eine zweite Textspalte kämpfte, weil sich dieses Spiel in nur einer Spalte nicht adäquat darstellen lässt.

RG: Welche sonstigen C64-Spiele sind dir aus der Anfangszeit Mitte der 80er Jahre besonders in Erinnerung geblieben?

BS: Zu meiner *64'er*-Zeit waren *International Karate* und *Pitstop II* im Zwei-Spieler-Modus schwer angesagt. Ich hatte immer versucht, diverse Adventures durchzuspielen, vor allem Infocom-Titel wie *The Lurking Horror*, aber das war schon auf dem Atari ST. Ich weiß noch, dass ich *Paradroid* bis zum Gehtnichtmehr gespielt habe. Und *Nebulus*, obwohl mich das tierisch frustriert hat. In der C64-Spätphase gab es von Thalamus einige gute Sachen wie *Sanxion*, und Firebirds *Salamander*-Verschnitt *IO* war sehr schön.



» Das geschulte Fachpersonal studiert aufmerksam eine Spielkassettenanleitung: Mitte 1986 erhalten Boris Schneider und Heinrich Lenhardt den Startschuss für ein zweites Spiele-Sonderheft.

ZEITSTRAHL

1983 – DER VERLAG MARKT & TECHNIK STARTET IM OKTOBER DIE HEIMCOMPUTER-ZEITSCHRIFT *HOBBY-COMPUTER*, DIE NACH EINEM MONAT IN *HAPPY-COMPUTER* UMGETAUFT WIRD.

1984 – BORIS SCHNEIDER UND HEINRICH LENHARDT LERNEN SICH BEI MARKT & TECHNIK KENNEN UND BEGINNEN, ALS REDAKTEURE IN DEN REDAKTIONEN *64'ER* UND *HAPPY-COMPUTER* ZU ARBEITEN.

1985 – IM NOVEMBER ERSCHEINT DAS ERSTE SPIELE-SONDERHEFT VON *HAPPY-COMPUTER*.

1986 – BEI SPIELETESTS IN *HAPPY-COMPUTER* WERDEN ZAHLENWERTUNGEN EINGEFÜHRT. AB AUSGABE 11/1986 ERSCHEINT DER SPIELETEIL ALS 32-SEITEN-BOGEN IN DER HEFTMITTE.

1987 – NACH DEN *HAPPY*-SPIELESONDERHEFTEN 3 UND 4 FOLGT IM NOVEMBER DIE ERSTE *POWER PLAY* ALS „SPECIAL VON *HAPPY-COMPUTER*".

1988 – NACH SECHS AUSGABEN WIRD *POWER PLAY* IM SEPTEMBER ZUR MONATLICHEN BEILAGE IN *HAPPY-COMPUTER* DEGRADIERT.

1990 – AB AUSGABE 3/1990 ERSCHEINT *POWER PLAY* ALS EIGENSTÄNDIGES MONATLICHES MAGAZIN, ZUGLEICH RELAUNCHT MARKT & TECHNIK DIE *HAPPY-COMPUTER* ALS *COMPUTER LIVE*.

einzelnen Computersystemen, zum Beispiel Spectrum oder Schneider CPC. Die 14 D-Mark teuren Sonderhefte sind für den Verlag nicht nur eine schöne Einnahmequelle, sondern auch die Gelegenheit, um neue Konzepte zu testen. Zum Beispiel eigene Zeitschriften für die neuen Computer mit 68000-CPU wie Atari ST und Commodore Amiga. Oder gar ein Magazin, das sich ganz um professionelle Computerspiele dreht. Boris Schneider und Heinrich Lenhardt bitten darum, neben ihren Aufgaben im redaktionellen Tagesgeschäft auch ein Sonderheft machen zu dürfen. Denn konnte man sich etwas Tolleres vorstellen, als über Spiele zu schreiben?

Beide Jungjournalisten hatten *TeleMatch* gelesen, das erste deutsche Videospielemagazin aus den frühen 80ern. Die wertvollste Beute von Lenhardts Bahnhofsbuchhandlungs-Expeditionen waren Importausgaben der US-Zeitschrift *Electronic Games*. Taschenbücher zum Thema wie Helge Andersens 1983-Klassiker *Spaß auf der Mattscheibe* kannte Lenhardt quasi auswendig. Computerspiele an sich sind faszinierend, sie zu beschreiben und zu analysieren macht Spaß – und dann wird das Geschriebene auch noch zigtausendmal gedruckt. „Die Motivation war einfach, das zu machen, was man selber gerne lesen würde", erinnert sich Boris Schneider-Johne rückblickend, „Unser Bauchgefühl war: Da muss es doch mehr Leute wie uns geben, die das haben wollen – und wir hatten eben die Möglichkeit, es zu machen. Wenn man erfolgreich ist, ergibt sich außerdem diese positive Feedback-Schleife, dass man dafür auch 60 oder 80 Stunden die Woche gern in die Arbeit geht."

> » Die Motivation war einfach, das zu machen, was man selber gerne lesen würde. «
>
> BORIS SCHNEIDER ÜBER KONZEPTION PER BAUCHGEFÜHL

Aber reicht das Bauchgefühl der beiden Burschen, gibt es wirklich genug Käufer, die ein ganzes „Heft voller Computerspiele" (so die Editorial-Überschrift) lesen wollen? Dann sorgt man sich im Verlag um die Produktionskosten: Listing-Sonderhefte lassen sich billig mit vielen Schwarzweißseiten füllen, doch die Jungredakteure legen großen Wert auf farbige Screenshots, was zu der Zeit noch ein ganzes Stück teurer zu drucken ist. Dafür ist das Honorarbudget übersichtlich, denn Boris und Heinrich leisten viele unbezahlte Überstunden. Als Autor steht ihnen Manfred Kohlen bei, dessen Spezialität aus den USA importierte Rollen- und Strategiespiele sind. Im Sommer 1985 gibt es schließlich grünes Licht: Das vierte Sonderheft von *Happy-Computer* wird sich ganz dem Thema Spiele widmen! Und wer weiß, vielleicht folgt darauf ein nächstes, sofern die Verkaufszahlen gut genug sind?

Bei Computerzeitschriften sind Zahlenbewertungen 1985 noch unüblich, und für die wenigen Spieleseiten in *Happy-Computer* gilt das Vorauswahlprinzip „Es kommen ohnehin nur die besseren Sachen ins Heft". Da es das erste Spiele-Sonderheft von Markt & Technik ist, ergibt eine Art „Best of Diskettenkasten"-Ansatz Sinn. Auf halben und ganzen Seiten stellen Lenhardt und Schneider die wesentlichen Software-Schätze vor, die ungefähr zwischen 1983 und 1985 veröffentlicht wurden. Das Magazin wird nach den gängigen Genres unterteilt, zum Beispiel Action, Adventure, bis hin zum Auffangbecken „Rest der Welt". In Letzterem landen schwer zuordenbare Hybridspiele wie *Elite* oder *Seven Cities of Gold*. Editoren sind zu der Zeit so angesagt, dass „Construction Sets" als eigene Rubrik berücksichtigt werden. Diese Unterteilung gibt



» Die Sonderheftreihe von *Happy-Computer* ermöglicht die Veröffentlichung der ersten *Power Play*-Vorstufe: Im November 1985 erscheint das Special „Spiele-Tests".



» Auf dem Editorialfoto des ersten Spiele-Sonderhefts grinsen Boris Schneider und Heinrich Lenhardt zusammen mit Fotograf Jens Jahnke.



In *Happy-Computer* wird das 14 D-Mark teure Druckwerk als „ideales Weihnachtsgeschenk" beworben.


Spiele Test

Crafton & Xunk

Grafik	85 ★
Sound & Musik	82 ★
Happy-Wertung	80 ★

Schneider
Geschicklichkeitsspiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Farbenprächtiges 3D-Spiel

» Vorher gab es nur ein Textfazit, aber ab *Happy-Computer* 7/1986 werden Spiele auch auf einer Hunderter-Skala bewertet.

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Heinrich Lenhardt (hl)					
Gregor Neumann (gn)					
Boris Schneider (bs)					

» Neben dem Wertungssystem bietet das zweite Spiele-Sonderheft eine weitere Neuerung: Die gefühlsabhängigen Redakteursfotos waren von den Testerzeichnungen in Zzap!64 inspiriert.

dem Fotografen Jens Jahnke die Gelegenheit, einfallsreiche Aufmacherbilder für die einzelnen Genres zu schießen. Zum Charakter des Sonderhefts passt auch die „Marktübersicht Computerspiele“, basierend auf dem Angebot von 16 Händlern und Distributoren, säuberlich unterteilt nach Systemen.

Was die inhaltliche Konzeption angeht, haben die jungen Heftmacher erstaunliche Freiheiten. Heinrich Lenhardt: „Wir kannten uns fachlich aus und waren mit Leidenschaft dabei, also ließen uns die Vorgesetzten machen. Ich reagierte nur kurzzeitig eifersüchtig, als die Chefredaktion beim Titelbild auf den Aufdruck ‚In Zusammenarbeit mit *64'er*‘ bestand.“ Doch das Logo des höchst erfolgreichen *64'er*-Magazins abzubilden ist eine kluge, verkaufsfördernde Maßnahme. Mal ganz abgesehen davon, dass Boris zu dem Zeitpunkt eine ‚Leihgabe‘ der *64'er*-Redaktion ist. Im Oktober 1985 ist jedenfalls Redaktionsschluss, ab November liegt das Sonderheft *Spiele-Tests* an den Kiosken. Und dann beginnt das bange Warten.

Michael Lang erklärt einen weiteren Aspekt, warum Sonderhefte für den Verlag so interessant waren: „Sie hatten kein Verfallsdatum und konnten länger ausgeliefert werden.“ Nicht verkaufte Sonderheft-Exemplare werden im Lauf der Monate erst ins deutschsprachige Ausland und schließlich in Touristenhochburgen weitergeleitet: „Das war der reinste Stufenplan beim Vertrieb, der Sonderhefte fast rückstandslos verwertete. Normale Monatshefte mussten dagegen spätestens ein, zwei Tage nach ▶


Für das 4. Spiele-Sonderheft ist schon die spätere *Power Play*-Crew zusammen. Gregor Neumann, Anatol Locker, Heinrich Lenhardt und Boris Schneider tragen begeistert Neuzugang Martin Gaksch auf Händen.




Q&A PETRA WÄNGLER

■ Petra Wängler begann 1984 als Redakteurin beim Verlag Markt & Technik, wo sie zunächst den Spieleteil von *Happy-Computer* betreute und mit der Rubrik „Hallo Freaks“ zum Aushängeschild wurde. Danach übernahm sie verstärkt organisatorische Aufgaben und war Chefin vom Dienst bei Computerzeitschriften wie *PCgo*. Heute arbeitet Petra beim Landratsamt München.

RG: Wie hat es dich damals vom Amt in die Redaktion *Happy-Computer* verschlagen?

PW: Ich war mit meinem damaligen Mann Arnd bei einem der ersten Computerclubs in München dabei. Angefangen hatte alles schon mit programmierbaren Taschenrechnern von Texas Instruments, dann kam der Computer TI-99/4A. Mein Lieblingsspiel, wegen dem ich überhaupt anfing, mich mit dem C64 zu beschäftigen, war der Flipper *David's Midnight Magic*. Über den Computerclub kannten wir Thomas Krätzig, einen Autor des *64'er*-Magazins. Als wir den Verlag mal besuchten, traf ich die Redakteurin Manon Eppenstein-Baukhage, die sich gefreut hat, dass da eine Frau vorbeischaute. Ich sollte ihr mal aufschreiben, wie ich zum Computer gekommen bin. Das habe ich am Wochenende gemacht, am Montag oder Dienstag abgegeben, und zwei Wochen später war ich in der Redaktion – das ging ratzfatz.

RG: Du hast 1984 bei *Happy-Computer* die Spieletests koordiniert. Wie war die Vorauswahl und die Zusammenarbeit mit den Autoren?

PW: Die Frage war immer „Ist ein Spiel gut genug fürs Heft?“ Etwas Schlechtes wollten wir eigentlich gar nicht testen. Eine Ausnahme hätte man nur für große Namen gemacht, um die Leser zu warnen. Die Rubrik „Leser testen Spiele“ war sehr begehrt, und dadurch sind einige Kontakte mit tollen Leuten wie Werner „Tiki“ Küstenmacher entstanden. Auch Helge Bars hat viel für mich gemacht, der war Jugendrichter und schrieb deshalb unter einem Pseudonym.

RG: Welche Hallo-Freaks-Zuschriften sind dir im Gedächtnis geblieben? Die Heiratsanträge?

PW: Ein paar Schwarmbriefe pro Monat habe ich schon gekriegt. Am meisten beeindruckt hat mich aber eine Videokassette. Ich mochte doch *Boulder Dash* so gerne und bin an einer Stelle nicht weitergekommen. Nachdem ich das in „Hallo Freaks“ geschrieben hatte, hat ein Leser für mich aufgenommen, wie er diesen Level spielt. Das war eine tolle Idee, dafür bekam er auch ein Freiabo für sechs Monate.

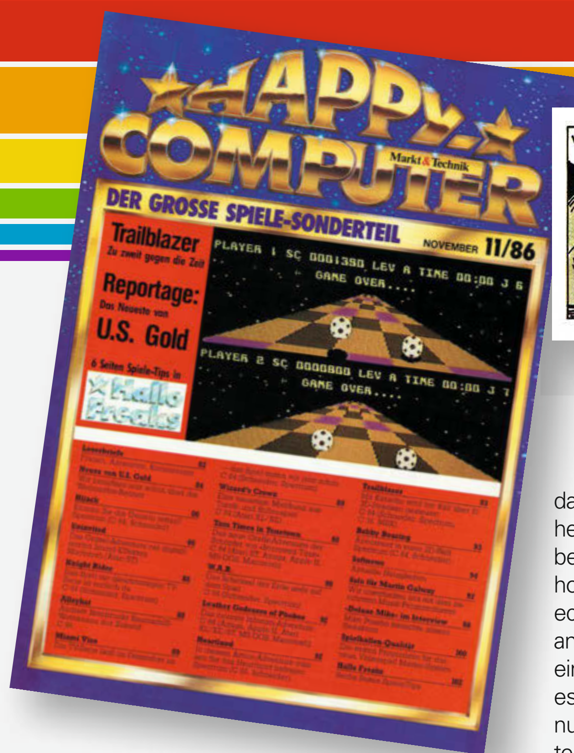

Spiele Tips

Hallo Freaks

Elite

Fraglich

Tipps und Tricks zum Mitmachen: Petra Wänglers Rubrik „Hallo Freaks“ wird zum wichtigen Bestandteil von *Happy*-Spieleteil und -Sonderheften.





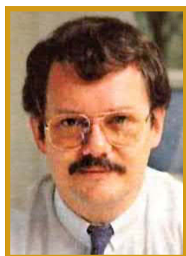
» Ab Ausgabe 11/1986 wird der *Happy*-Spieleteil auf 32 Seiten ausgeweitet und in die Heftmitte verlegt. Eine Illustration von Rolf „Starkiller" Boyke vermittelt dem Leser, wie er den Innenteil zärtlich heraustrennen kann.

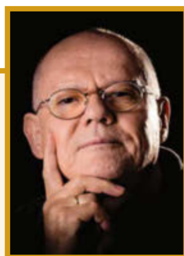
▶ Erscheinen der neuen Ausgabe vom Kiosk genommen und die unverkauften Exemplare eingestampft werden." Durch den stufenweisen Verkauf dauert es allerdings auch länger, bis die endgültigen Verkaufszahlen eines Sonderhefts feststehen. *Spiele-Tests* wird dezent mit einer Schwarzweiß-Seite in *Happy-Computer* 12/1985 beworben, aber redaktionell nicht auffällig erwähnt. Ist die Zielgruppe groß genug, und wird sie das Heft auch entdecken?

Erst im Frühjahr 1986 zeichnet sich ab, dass die Antwort „ja" heißt. Ohne letzte Sicherheit lag die Verkaufszahl in Lenhardts Erinnerung bei über 40.000 Exemplaren. Angesichts von hohem Preis und moderater Druckauflage ein echter Erfolg, die Heftmacher dürfen allmählich an einen Nachfolger denken – und bauen sich ein Nest am Ende des Büroflurs. Rechts geht es um die Ecke zu den Toiletten, links ist genug Platz für ein paar Schreibtische und Kisten. Denn eigentlich sitzen Boris und Heinrich in getrennten Büros, Ersterer beim *64'er*-Magazin, Letzterer bei *Happy-Computer*. Für die Arbeit an den Spiele-Sonderheften würden sie gerne zusammenziehen, und da es keine freien Räume gibt, wird eben improvisiert: Sie schleppen ihre PC-„Schreibmaschinen" samt Nadeldruckern ins erwähnte Eck. Dazu natürlich reichlich Spielzeug, den einen oder anderen C64, einen Schneider CPC. Bald gesellen sich Atari ST und Amiga dazu.

Der Spieleteil der monatlich erscheinenden *Happy-Computer* wird bereits im Lauf des Jahres 1985 immer auffälliger, nicht nur wegen der blauen Streifen am Seitenrand. In seiner Anfangszeit kümmerte sich Lenhardt in der Redaktion von der Listing-Bearbeitung bis zum MSX-Hardwaretest um alles Mögliche. Seine große Leidenschaft sind aber die Spiele, allmählich reißt er sich immer mehr Tests unter den Nagel. Petra hat nun weniger spieletestende Leser zu betreuen und steckt dafür immer mehr Zeit in den enorm beliebten Tippsteil „Hallo Freaks". Die Resonanz ist enorm, Zuschriften für „Hallo Freaks" machen ein paar Jahre lang das Gros des Happy-Posteingangs aus. Manche Karten und Grafiken der Leser sind regelrechte Kunstwerke, dazu gibt es jeden Monat eine kleine Einleitung von Petra samt Foto. Bald folgen im Spieleteil auch erste Interviews und Vorschauberichte, die Rubrik „Soft-News" enthält Kurzmeldungen und Hitparaden.

Eine weitere Evolutionsstufe auf dem Weg zur *Power Play* ist dann die Einführung des ersten Wertungssystems in Ausgabe 7/1986. In den drei Kategorien „Grafik", „Sound & Musik" und „Happy-Wertung" (gemeint ist damit Spielspaß/Motivation) werden bis zu 100 Punkte vergeben. Dieses System





Q&A MICHAEL LANG

■ Michael Lang begann seine redaktionelle Laufbahn 1983 beim Magazin *Computer persönlich*. Schon nach wenigen Wochen wechselte er ins Gründungsteam der neuen Zeitschrift *Happy-Computer*, die er wenige Jahre später als Chefredakteur leitete. Nach über drei Jahrzehnten als Journalist für Technik, Wirtschaft und Kultur widmet sich Michael heute seiner alten Leidenschaft Fotografie (http://michaellang.eu). Heinrich Lenhardt hat ihn befragt.

RG: Wie erinnerst du dich an die Konzeptionsphase von *Happy-Computer*?
ML: Das lief alles sehr ad-hoc, da gab's meiner Erinnerung nach keine große Vorplanung. Listings zum Abtippen mussten drin sein, das war klar, darauf hat vor allem Scharfenberger geachtet. Anfangs war noch nicht so ganz klar, was die Mehrheit der Leserschaft sein wird, der Anteil der Programmierer war prozentual ja weitaus höherer als heute. Heutzutage sind gefühlt 99 Prozent der Computeranwender Konsumenten, aber damals waren etwa 80 Prozent Hobby-Programmierer. Wir hatten redaktionell auch das Problem, dass wir ein viel breiteres Spektrum als die *64'er* hatten. *Happy-Computer* berichtete über unterschiedliche Computermarken, die nicht kompatibel und total unterschiedlich waren. In dem Moment, in dem wir ein System ein bisschen zurückgefahren haben, kamen sofort Beschwerden von Lesern.

RG: Wie habt ihr anfangs die Bedeutung von Computerspielen eingeschätzt?
ML: Dass der Spielemarkt langfristig diese Bedeutung annehmen würde, war damals noch keinem klar. Dass Spiele immer ein Bestandteil vom Computer-Entertainment sein werden, dagegen schon. Wir hatten ja eine begrenzte Anzahl Seiten im Heft, die wir redaktionell füllen konnten. Das war immer ein Verteilungskampf zwischen Spielen, seriösen Anwendungen, Hardware und Programmierung.

RG: Uns Spielern hast du allmählich immer mehr Seiten gegönnt?
ML: Gönnerhaft war da gar nix, das basierte auf einer Auswertung der Leserresonanz. Ich selber war relativ neutral, weder Spielefreak noch Spielefeind. Mein Computer, der TI-99/4A, hat eh bald keine große Rolle mehr im Markt gespielt. Ich hatte zwar eine gewisse Vorliebe für Programmiersachen, aber ich war auch da kein Experte. Scharfenberger hatte das letzte Wort und wir waren uns da auch immer ziemlich einig. Es war ein relativ sachliches Abwägen: „Was kommt eigentlich draußen an?" Mir war immer relativ egal, was genau das war: Entscheidend war, dass möglichst viele Leser mit dem Heft zufrieden waren.

RG: Manchmal hat's dich doch gepackt. Ich erinnere mich an häufige Besuche, als bei uns mal ein *Gauntlet II*-Spielautomat im Zimmer stand.
ML: Die Computerspiele, die mich fasziniert haben, kann ich einer Hand abzählen. *Tetris* gehört auf jeden Fall dazu. Später bin ich bei *Die Siedler* so richtig versumpft, das hatte diesen Wimmelbuch-Effekt. Damit habe ich ganze Tage verbracht. Nach einer Intervention meiner Frau beschloss ich dann: „Nein, ich lasse mich nie mehr so reinziehen", und dabei ist es dann auch bis heute geblieben.

» Der Name *Power Play* kommt vom Eishockey-Sport und klingt schön kraftvoll, das passt irgendwie gut für ein Spielemagazin. «

HEINRICH LENHARDT ÜBER DIE GEBURT DER NEUEN SPIELEMARKE

entsteht unter dem Einfluss von *Crash* und *Zzap!64*, zweier Spielezeitschriften des englischen Verlags Newsfield, die Lenhardt und Schneider aufmerksam studieren (zeitweilig schreibt *Zzap*-Redakteur Julian Rignall sogar eine kleine „Neues aus England"-Kolumne für *Happy-Computer*).

Auf der einen Seite ist 1986 ein tolles Jahr für Boris und Heinrich: Aufbruch, Expansion, Spiele überall. Auf der anderen Seite sind die beiden frustriert, dass der Verlag nicht etwas schneller schaltet. Mit *64'er* und *68000*er sind bereits zwei eigenständige Zeitschriften aus *Happy-Computer* hervorgegangen. Eine solche Entwicklung wünschen sie sich auch für ein Spielemagazin, zumal ähnliche Publikationen in Großbritannien und den USA florieren. An Testmustern herrscht kein Mangel und es gibt inzwischen große Distributoren wie Rushware oder Ariolasoft, die fleißig Anzeigen buchen. Dass die Zeit für ein deutsches Computerspielemagazin reif ist, denkt man sich auch außerhalb von Haar bei München. Im März 1986 passiert dann der befürchtete Unglücksfall in Form der *ASM*: „Mist, jemand ist uns zuvorgekommen!"



» Insgesamt vier Spiele-Sonderhefte erscheinen bis 1987, bevor es mit den ersten *Power Play*-Specials weitergeht.

Lenhardt ist ernsthaft über die Konkurrenz in Form der *ASM* entsetzt und verlangt mit zunehmender Verzweiflung mehr Entfaltungsmöglichkeiten. Heraus kommen erst einmal „nur" ein stärkerer Spielefokus in *Happy-Computer* und weitere Sonderhefte. „Es hatte überhaupt nichts damit zu tun, dass jemand euch blockieren wollte oder etwas gegen Spiele gehabt hätte", erklärt Michael Lang im Nachhinein die vorsichtige Strategie. „Das war eine sehr sachliche Erwägung: Wie groß wird der Kannibalisierungseffekt auf der einen Seite sein, und was ist dann für den Verlag unterm Strich besser? Angenommen, du hast insgesamt 1.000 Leser und gliederst ein Segment aus. Beim einen Heft gewinnst du 500 Leser, verlierst beim anderen aber 200. Das wären im Prinzip 300 zusätzliche Leser, aber nun hast du 200 Prozent der Kosten, der zwei Hefte wegen. Da die betriebswirtschaftliche Grenze zu finden, ab der das Sinn ergibt, ist ein sehr schwieriges Abwägen. Denn du hast keine Fixzahlen und kannst nur vermuten, was passiert."



» Die Überschrift des Editorials im vierten Spiele-Sonderheft deutet bereits dezent an, unter welchem Namen die Spieleberichterstattung in Zukunft laufen wird.

All die Erfahrungen und Erweiterungen vom *Happy*-Spieleteil merkt man dem zweiten Spiele-Sonderheft an, das Ende Oktober 1986 erscheint. *Happy*-Jungredakteur Gregor Neumann schreibt als dritter Tester mit, „Hallo Freaks" füllt eine stattliche 16-Seiten-Strecke. Geblieben ist die Unterteilung nach Genres, aber ansonsten hat sich bei den Tests einiges gegenüber dem Vorgänger geändert. Jedes Spiel wird nun auf einer ganzen Seite mit zwei Screenshots vorgestellt und muss nicht unbedingt gut sein: Es gibt erste Verrisse wie *Samantha Fox Strip Poker*. Die Redakteure rümpfen die Nase über die „Wertungsinflation" in anderen Fachzeitschriften und geloben Strenge: „Alle Spiele, die eine *Happy*-Wertung von mehr als 50 Punkten erhalten, gehören zur besseren Gesellschaft. 80 und mehr Punkte erhalten nur besonders gute Spiele und eine Traumwertung von 90 oder mehr Punkten ist sehr selten."

Es gibt eine weitere auffällige Neuheit im zweiten Spiele-Sonderheft: Die Tests sind nun in einen erklärenden Lauftext und zwei Meinungskästen unterteilt, in dem die Redakteure ihre subjektive Meinung kundtun. Dazu gibt es ein zum Gefühlsausbruch des jeweiligen Autors passendes Foto: Lächeln und Daumen rauf bei Begeisterung, Haare raufen und Würggrimasse bei Entsetzen. Diese Redakteursfotos werden später zu einem markanten *Power Play*-Element. Inspirationsquelle sind die Zeichnungen der Tester in *Zzap!64*, die ebenso wie die meisten Autorenporträts der deutschen **Retro Gamer** vom britischen Spielebox- und Heftcover-Künstler Oliver Frey stammen.

Im Prinzip sind nun die Zutaten für ein eigenständiges Spielemagazin beisammen, aber die Sorge um das Wohlergehen von *Happy-Computer* geht im Verlag vor, sowohl was Käuferzahlen als auch Anzeigenumsätze betrifft. Immerhin gibt es im Heft ab Ausgabe 11/1986 den „großen Spiele-Sonderteil" in der Heftmitte: 32 farbige Seiten zum Raustrennen und Sammeln (auch wenn die erwünschte eigene Klammerung aus Kostengründen nicht realisiert wird).

Das Jahr 1987 beschert den beharrlich bohrenden Spieleenthusiasten einen großen Durchbruch: Als im Sommer das vierte Spiele-Sonderheft erscheint, wird bereits eine eigenständige Marke geplant. Zunächst als „Special" von *Happy-Computer*, aber mit einem zweimonatigen Erscheinungsrhythmus (mehr Aktualität!) und einem niedrigeren Verkaufspreis als die heftigen 14 D-Mark (mehr Käufer!). Die Redaktion der Spielkinder wird mit Anatol Locker und Martin Gaksch aufgestockt, das Editorial kündigt geheimnisvoll „die Gestaltung unseres nächsten Spiele-Bonbons" an. Im November 1987 erscheint dann die erste Inkarnation der *Power Play* als eigenes Heft, der wir uns im zweiten Teil dieser Spielemagazin-Serie widmen werden, in **Retro Gamer** 4/2018.

Dass es überhaupt dazu kommt, ist laut Heinrich Lenhardt „der redaktionellen Brutstätte unserer glücklichen Jugend zu verdanken, die uns die Gelegenheit zur Selbstverwirklichung gab. *Happy-Computer* Mitte der 80er Jahre, das waren lange Nächte und geplünderte Keksschubladen, Wasserspritzpistolenduelle und Computerstreiche, Bildschirmfotos in der Dunkelkammer und Rocky die Redaktionskatze. „Ich hatte mich extrem wohlgefühlt in der Gruppe, wir waren alle irgendwie gleichberechtigt", meint Petra Wängler zum Abschluss, „Die Chefs waren super und die Gelegenheit war super. Wir haben bis in die Nacht gearbeitet, wir haben zusammen gegessen, getrunken, gelacht, geweint – wir waren eine Familie." 

MAKING OF

THE NEED FOR SPEED

Nachdem EA das Studio Distinctive Software aufgekauft hatte, erhielt Produzent Hanno Lemke Vorabzugriff auf eine neue Konsole und hievte mit seinem Team das Genre der Rennspiele auf eine neue Stufe.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** EA STUDIOS
- » **ENTWICKLER:** EA CANADA
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1994
- » **PLATTFORM:** 3DO, DIVERSE
- » **GENRE:** RENNSPIEL

Wie bei den allermeisten Spieleentwicklern der frühen 80er Jahre entstanden auch bei Distinctive Software Vertreter aller Genres. 1987 begann das Studio allerdings damit, sich auf Rennspiele zu konzentrieren. Der damalige Produzent Hanno Lemke erinnert sich: „Einige von uns waren wirklich verrückt nach Autos! Allerdings waren wir auch der Meinung, dass aktuelle Rennspiele noch nicht die Faszination rüberbrachten, mit einem echten Sportwagen auf Straßen zu brettern – es fehlten der individuelle Charakter des Autos, das Risikogefühl, die Unberechenbarkeit." Die Entwickler fragten sich, wie man das ändern könnte und welche Technik man dafür benötigte. Das erste Ergebnis dieses Prozesses war *Test Drive*: „Wir waren noch mitten in der Lernphase mit einem neuen technischen Grundgerüst. Daher war es das Schlaueste, die Engine auch für andere Spiele einzusetzen."

Innerhalb der nächsten vier Jahre entstanden auf der Basis von *Test Drive* weitere Rennspiele. Als das Studio für Electronic Arts *Mario Andretti's Racing Challenge* entwickelte, überredete der namensgebende Rennfahrer den Publisher, das Team gleich ganz zu übernehmen. Gesagt, getan: Distinctive Software wurde zu EA Canada. Hanno berichtet: „Nach außen sah es aus, als würden wir uns erst einmal eine Pause von Rennspielen gönnen. Eigentlich bauten wir aber gerade ein Team auf und arbeiteten an neuen Technologien. Dann erzählte man uns von dieser neuen Konsole, die kommen sollte: dem 3DO. Wir bekamen frühen Zugriff auf das Gerät und dachten, dass es genau die richtige Plattform sein könnte, um die nächste Stufe der Rennspiele einzuläuten."

Die Engine, sonstige Technik sowie die allgemeine Herangehensweise erforderten allerdings ein Umdenken. Es war schließlich der visionäre Vater der Konsole (und EA-Gründer) Trip Hawkins, der Hanno überzeugte, das nächste Spiel fürs 3DO zu



» [3DO] Bei Crashes musste der Realismus hintanstehen.